2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



¡¡Gratis!! 2 SUPER GUÍAS
- SPLINTER CELL
- METROID PRIME

CONCURSO
PON TU CARA EN UN VIDEOJUEGO
y participa en el sorteo de 14 mini ordenadores

¡ATRÉVETE!

MÁS ACCIÓN PARA PS2

- Onimusha 3
- Splinter Cell
- Devil May Cry 2
- Primal
- Tenchu 3...

¡ADELÁNTATE!

TODO SOBRE EL JUEGO ONLINE

Sé el primero en saber cómo se juega en red con PS2, Xbox y GC

PRIMERA REVIEW EN EUROPA

¡¡LLEGA ZELDA!!

Analizamos y puntuamos la aventura más esperada

ADEMÁS...

- Juegos para TELÉFONOS MÓVILES
- FINAL FANTASY vuelve a PSone
- Los X-MEN regresan a las consolas
- RAYMAN 3 revoluciona las plataformas



Nº 139

Portugal 2,95 €

50 JUEGOS NUEVOS

PS2: Moto GP 3, Rygar, Wild Arms 3, War of the Monsters

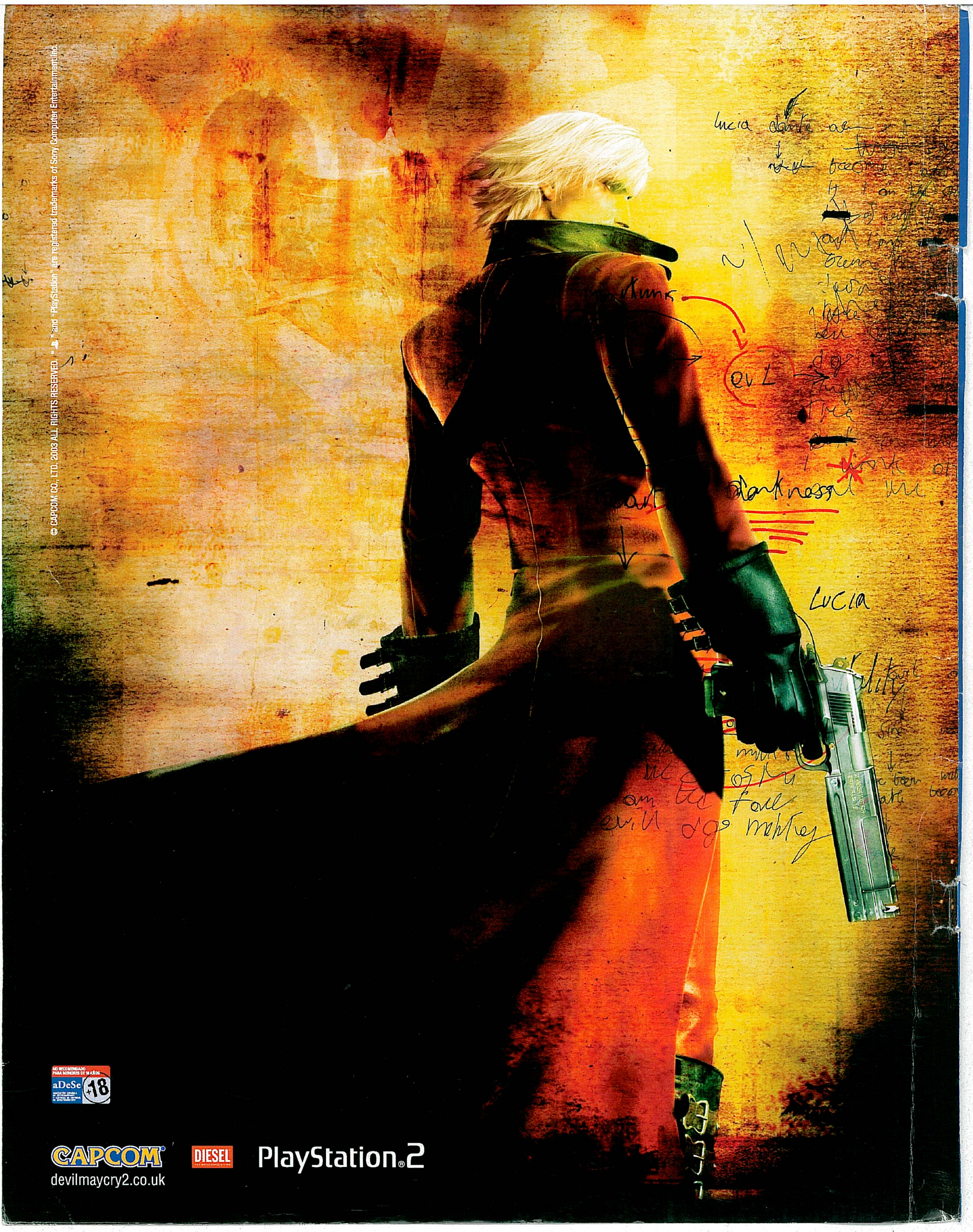
XBOX: Las Dos Torres, The House of Dead III, Shenmue II, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive X

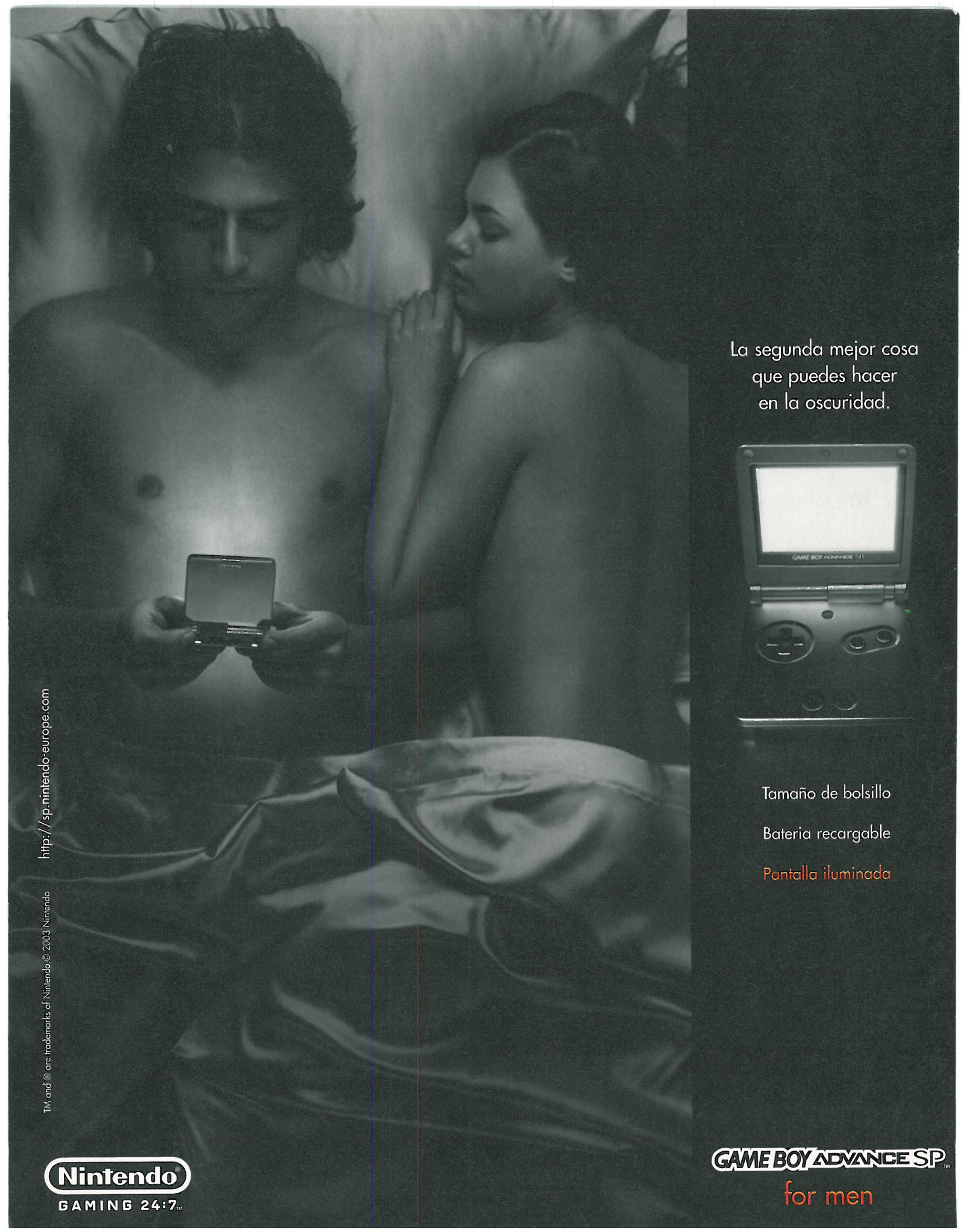
GAMECUBE: Las Dos Torres, Jimmy Neutron

PSONE: Yu-Gi-Oh!

GB ADVANCE: Zelda, Rayman 3, Shining Soul, Iron Man

¡...y muchos más!


© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Lucia
+18
CAPCOM
devilmaycry2.co.uk
DIESEL
PlayStation®2


La segunda mejor cosa
que puedes hacer
en la oscuridad.
Tamaño de bolsillo
Bateria recargable
Pantalla iluminada
GAME BOY ADVANCE SP
for men
Nintendo
GAMING 24:7
http://sp.nintendo-europe.com
TM and ® are trademarks of Nintendo.© 2003 Nintendo

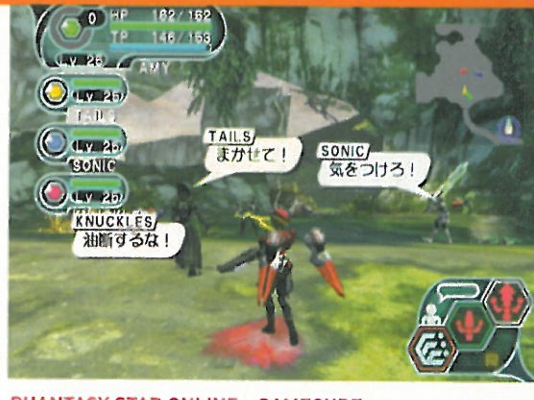
¿A qué vamos a jugar en el futuro?



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

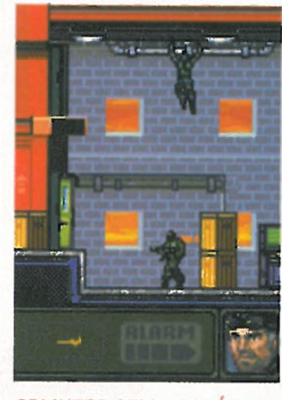
No es la primera vez que os comento este tema, pero es que, a diferencia de hace unos meses, la situación es considerablemente distinta. En estos últimos días, PS2, Xbox y Gamecube han dado pasos importantes -aunque de distinta escala- en sus correspondientes apuestas por el juego online. Microsoft, desde luego, es la que tiene las ideas más claras. Su consola ya tiene en marcha el juego en red y, por lo que hemos visto hasta ahora, funciona a las mil maravillas. Sony, por su parte, ya ha comenzado el periodo de pruebas para su PS2, y los resultados están siendo más que satisfactorios. Por último, Nintendo, que sigue siendo la compañía que muestra más reservas en este sentido, resulta que ya ha puesto a la venta el módem y el adaptador de banda ancha para GameCube con motivo del lanzamiento de «Phantasy Star Online», y así, como quién no quiere la cosa, sus prestaciones son cuando menos las mismas que disfrutamos en Dreamcast, es decir, impecables. No me voy a extender más con las explicaciones, que para eso tenéis un completísimo reportaje en este número, donde os informamos de todo lo que debéis saber sobre el juego online en las tres consolas, pero sí quiero transmitiros mi optimismo sobre un tema, el del juego en red, que hace sólo unos meses no me planteaba más que dudas. ¿Os imagináis poder retar al chaval que ha ganado el torneo de «Tekken 4» desde el salón de vuestra casa? ¿O sobrevivir junto a un japonés y un norteamericano al terror de la mansión de «Resident Evil Online? Que queréis que os diga, sólo de pensarlo se me hace la boca agua.
Pero el futuro no se queda ahí, amigos. Resulta que los teléfonos móviles empiezan a tomarse los videojuegos en serio, y gracias a los avances tecnológicos en breve tendremos joyas como «Tomb Raider» o «Splinter Cell» en nuestro celular, como veréis en el informe que os hemos preparado. En fin, que lejos del recelo inicial con el que podíamos mirar estas nuevas formas de disfrutar de un videojuego no debemos sino alegrarnos de que supongan muchas más posibilidades de diversión.



PHANTASY STAR ONLINE - GAMECUBE



RESIDENT EVIL ONLINE - PLAYSTATION 2




SPLINTER CELL - TELÉFONOS MÓVILES

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Haciendo justicia. No es que quiera emular a Garzón, pero sí que me gustaría rendir aquí un homenaje a la consola Dreamcast. ¿A qué viene esto? Pues a que este mes llega a Xbox «Shenmue II», la última conversión de juegos que salieron en la consola de Sega y no desmerecen en absoluto al pasar a PS2, Xbox o GC. ¡Y no olvidemos que DC inauguró el juego online hace dos años!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

¿Y ahora qué? Esa es la pregunta que muchos nos hemos hecho después del lanzamiento de los últimos «Zelda», «Metroid» o «Splinter Cell». Afortunadamente, ya se empieza a ver en el horizonte una nueva generación de juegos dispuestos a darnos aún más horas de diversión. Tomad nota: «GT 4», «Syphon Filter Online», «MGS 3»... Amigos, el futuro pinta bien.



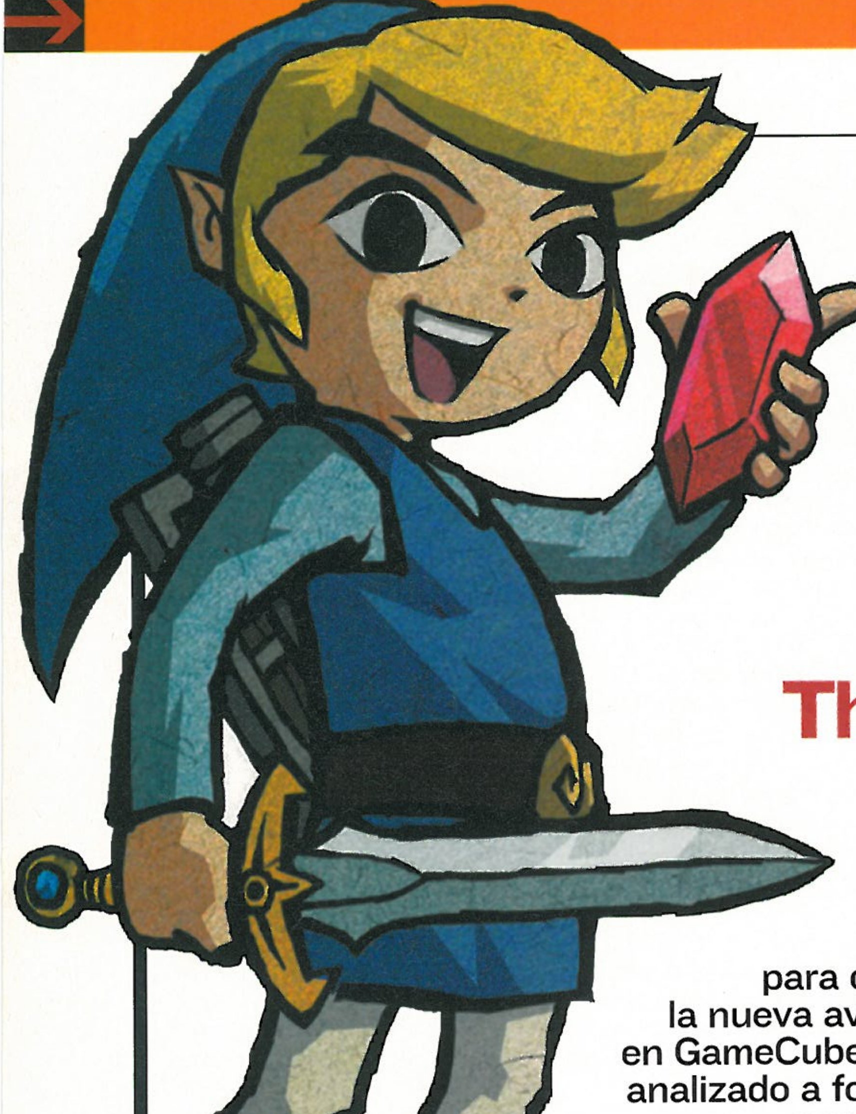
ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Juegos "movilizados". Si hace un par de años alguien me hubiera dicho que hoy podría estar yo jugando a «Splinter Cell» en la pequeña pantalla de mi teléfono móvil, le hubiera respondido que estaba loco. Pero la tecnología avanza tan vertiginosamente, que ya se ha convertido en una alucinante realidad. ¿Cuál será su verdadero potencial? No tardaremos en saberlo...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



PÁGINA 72

NOVEDAD

Ya está aquí el genial Zelda: The Wind Waker

Llevábamos tanto tiempo esperando para disfrutar a tope la nueva aventura de Link en GameCube, que la hemos analizado a fondo en cuanto nos ha llegado a la redacción. ¡Ya veréis qué pasada de juego!

REPORTAJE

Las consolas ya juegan online



RESIDENT EVIL ONLINE

SPLINTER CELL

METROID PRIME

SUMARIO

¡¡SÚPER CONCURSO!!
SORTEAMOS:

- QUE TU CARA sea la de UNO DE LOS PERSONAJES del juego «XIII»
- 2 Palm Tungsten, 16 Palm Zire, 14 Colecciónes de Nomics Norma. (Pag.62)

Las partidas online ya están en marcha en PS2, Xbox y GC. Os detallamos lo que hace falta para jugar en Internet, cuánto cuesta y qué juegos hay. ¡No os lo podéis perder!

PÁGINA 39

PÁGINA 34

BIG IN JAPAN

Onimusha 3

Nuestro corresponsal en Japón os trae el espectacular adelanto del juego de acción más esperado.

Súper Guías

Os mostramos cómo llegar al final de las dos aventuras más punteras:

REPORTAJE

Juegos para móviles

Aquí vais a poder encontrar todos los datos para jugar con vuestro teléfono: títulos, precio, modelos...



PÁGINA 64

TODOS LOS JUEGOS

UNA EXPERIENCIA ÚNICA

















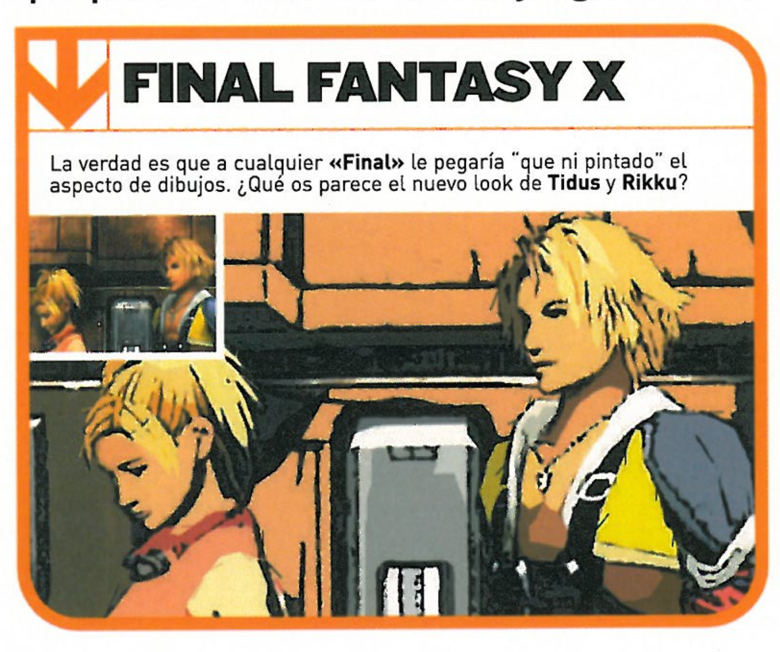
ASÍ QUEDARÍAN LOS JUEGOS EN "CEL-SHADING"

¿Y si los pasamos todos a dibujos?

Por fin ha llegado «Zelda» y con él, la polémica por si debía conservar el aspecto "serio" de las anteriores entregas. Nosotros, por si acaso, os enseñamos la pinta que podrían tener los demás juegos si también se pasaran a la moda Cel Shading:

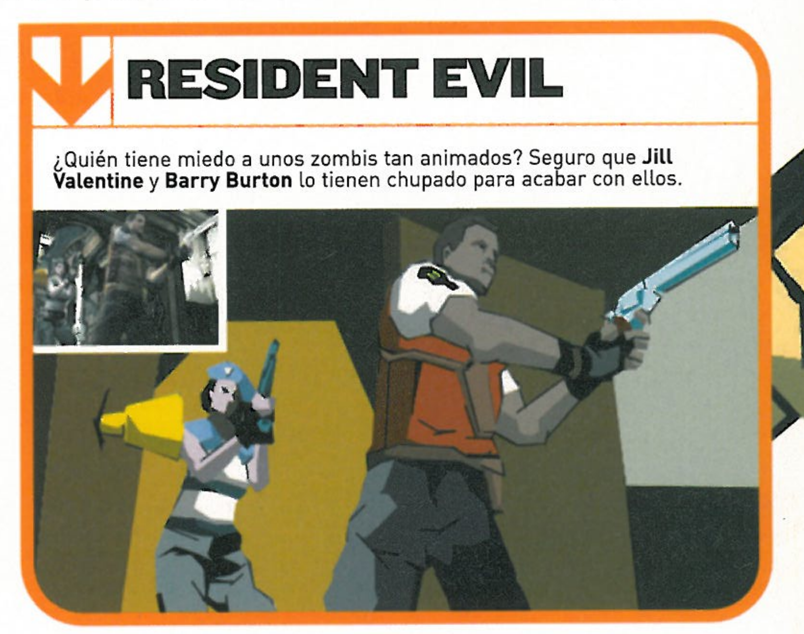
FINAL FANTASY X

La verdad es que a cualquier **«Final»** le pegaría "que ni pintado" el aspecto de dibujos. ¿Qué os parece el nuevo look de **Tidus** y **Rikku**?



RESIDENT EVIL

¿Quién tiene miedo a unos zombis tan animados? Seguro que **Jill Valentine** y **Barry Burton** lo tienen chupado para acabar con ellos.



MARIO SUNSHINE

Super Mario no ha tenido problemas para pasar por nuestro estilista particular. Debe ser porque se pasa el día con un dinosaurio de colores.



SPLINTER CELL

Ahora, para pasar desapercibido, **el agente Sam Fisher**, sólo tiene que ponerse detrás de un polígono oscuro y esperara a que pase el peligro.







TOMB RAIDER

Lara Croft está siempre a la última, así que no se ha podido resistir a este espectacular cambio de imagen. Como veis, la chica sigue tan atractiva como siempre, aunque esta es la primera vez que podemos decir que Lara está "plana". Por si acaso, tendremos que esperar a verla de perfil.

SUBEN

▲ **KOJIMA,** que anunció que tiene pensado llevar su «Metal Gear Solid 2» también a GameCube.

▲ **EL JUEGO ONLINE,** que esta vez parece que sí, por fin, ha sacado la cabeza a flote y va a llegar pronto a Europa.



▲ **LOS JUEGOS QUE INCLUYEN** versiones anteriores, como, «Panzer Dragoon Orta», «Metroid Prime», «Zelda» y «House of the Dead III».

▲ **LOS MÓVILES,** que se apuntan al mundo de los videojuegos con una avalancha de títulos, clásicos y modernos, como «Pac-Man» o «Splinter Cell».

▼ **LOS RETRASOS,** que nos harán esperar para jugar a títulos como «V-Rally 3» y «Pro Race Driver» en Xbox, y también «Indiana Jones» en Xbox y PlayStation 2.



▼ **«DEVIL MAY CRY 2»** que no resulta tan revolucionario como el primero, aunque siga siendo un buen juego.

▼ **NINTENDO,** que no parece por la labor de volcarse con su juego online, pese a que ya está en marcha con «PSO v2».

▼ **«TENCHU 3»,** que no ha logrado alcanzar las expectativas creadas por los dos juegos anteriores de PSone.



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



Que el creador de la saga Final Fantasy se parezca a Antonio Alcántara, de la serie "Cuéntame cómo pasó".

El mes pasado era Mario el que se parecía a Aznar, y ahora Sakaguchi a Imanol Arias. ¡Los españoles somos las "musas" de los juegos!

El "97" de «Metroid Prime», ¡Y eso que erais la revista más rigurosa!.

Pues por eso precisamente, le hemos puesto un 97 con todo el rigor del mundo. Hay que ser justos con todos los juegos malos y con los buenos...

Que Xbox les esté dando una paliza a PlayStation 2 y GameCube en Japón.

Estos grandullones siempre abusando... ¡Y eso que allí es la que menos se vende!

Que vayan a hacer de verdad un juego de la revista Playboy. A ver si os animáis, y hacéis vosotros un juego.

Se llamaría «Director´s Cut», por aquello de que el director nos corta los... si no curramos.

Tener una televisión en el cuarto de baño para poder jugar a la consola con mi PlayStation 2 mientras estoy "descargando".

Visto así, seguro que tendrás una visión muy especial de lo que significa "descargar" contenidos para PlayStation 2 desde Internet, ¿no es así?



Que Dante regrese en su segunda aventura, pero se ha olvidado otra vez de teñirse sus canas.

Sí, sí, muchas canas, pero el tío sigue repartiendo leña... y además se ha ligado a su nueva "compi".

Cómo os currasteis con el Photoshop la foto de la muralla China donde sale Manuel del Campo.

Nos has pillado. Tienes toda la razón: en realidad él es mucho más feo y rubio teñido.

Vuestra revista.

Qué escueto. Pues gracias.

NO MOLA



Que no hayáis puesto en la revista ninguna foto de Link sin su ropa verde.

¿Cómo, y escandalizar al mundo con Link desnudito? Con lo guapo que sale con su "poncho" nuevo en GC.

Que siempre que abro la revista en la primera hoja me aparece la portada.

¿Y eso no te mola? Mira que si al abrir la primera hoja ya te apareciera la última página...

Que «Metroid Prime» tenga una puntuación de 97 y no lo hayáis puesto en la portada de la revista.

¿Como que no? En la portada ponía bien clarito que le habíamos puesto el 97. A ver si nos fijamos un poco más.

Los retrasos. ¿Seguro que Sony no estaba de cachondeo cuando hablaba de conexión a Internet en PlayStation 2?

Pues como puedes ver en el reportaje de este mes, cachondeos, los justos.

Que el mes pasado no dierais ningún regalo con la revista.

Pero bueno, ¿no te parece suficiente regalo un pedazo de revista como Hobby Consolas a 2,95 euros? Desde luego, que poco agradecidos sois algunos.

Que no voy a tener dinero para comprar todos los juegazos que salen este mes para mi GameCube.

Haz como aquel, vende la consola y te compras los juegos. Es una solución...



Que Larita Croft se haya hecho fan de Solid Snake y se decante por el sigilo.

No, si lo que yo te diga, a este paso Snake montará su propio club de fans y hasta le pararán por la calle.

A nadie le mola la guerra. No más sangre por petroleo.

Tu lo has dicho majete. Lo ideal sería que la sangre fuera de mentira, como en los videojuegos.

Y tú ¿qué opinas?



LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Comprarías GBA SP teniendo ya la primera?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Por supuesto que no, ¿para qué iba a quererla, si sólo cambia la forma y la única novedad es la nueva pantalla, que además debería haber incluido GBA desde siempre. Y es que Nintendo cometió un error al no incorporar la pantalla iluminada en GBA... Pero más vale tarde que nunca.
(Antonio Muñoz)

■ Lo veo una tontería, ya que esos problemas de visión se pueden solucionar comprándose una lamparita que se adapta y encima lo protege de golpes, y además de la luz no tiene nada más nuevo...
(Pablo Querrol Guerrero)

■ No sería la primera vez que alguien aficionado a una

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE


THE COLLECTION
SELECt:
unique to Foot Locker
Reebok
New York Classics
UNDERSIDES JUST BECAME MORE INTERESTING
Foot Locker
FOOTLOCKER-EUROPE.COM





La imagen del mes



ALASKA PONE SU VOZ EN «VEXX»... Y TIENE UNA MEGADRIVE "EXCLUSIVA"

Como sabéis, al frente del doblaje al castellano de «Vexx» han estado tres famosos artistas españoles, como Álex Angulo, Fele Martínez y Alaska, que de paso ofrecerion una rueda de prensa para mostrarnos lo contentos que estaban con el tema. Y es que los tres demostraron lo mucho que les gustan los videojuegos, sobre todo a la "marchosa" cantante, que afirmó orgullosa que todavía jugaba a su Megadrive... ¡cuando la consola tenía pilas!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadna, 2 de marzo

"En «MGS2 Substance», Kojima da demasiado espectáculo, excesivas escenas de transición que dejan al jugador como mero espectador: es muy bonito, pero sin posibilidad de participación."

HC: Vamos, que debe ser tan fácil que para pasárselo no hace falta ni tocar el mando, ¿no?

Washington Post, 28 de febrero

"Para Microsoft, la compra de Sega le daría acceso a sagas famosas exclusivas (en especial los juegos deportivos), que según los analistas, es lo que le falta a este gigante del software en Xbox."

HC: No parece que a estas alturas haya que darle ideas a Microsoft...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Basta con enseñar chicas en bikini para lanzar un juego?

Después de la que se ha montado con el nuevo «Dead or Alive Xtreme» nos preguntamos si es suficiente enseñar "chicha" para vender juegos:

No basta



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

La belleza está en el interior

No voy a negar que, cuando vi por primera vez a las chicas de «DOA» se me pusieron los ojos como platos. Pero la verdad es que para mí, estas nenas perdieron todo su encanto cuando el juego dejó de ser divertido. No creo que nadie sea capaz de comprarse un juego sólo por ver chicas en bikini ¡que además son de mentira! Pero bueno, si por ese precio te puedes ir un fin de semana a Benidorm... Otra cosa es que las chica en cuestión esté potente y además sea la protagonista de un buen juego, como mi querida Lara, pero ése es un caso diferente, porque ahí la belleza es un añadido, no una excusa para que se nos caiga la baba y no podamos descubrir que, en realidad, su juego es una castaña.

Puede que una cara bonita sirva para vender más perfumes, pero si se trata de jugar, no creo creo que las curvas (virtuales) de nadie compensen la falta de diversión.

Sí basta



Ricardo del Olmo
Colaborador de Hobby Consolas

Dos... tiran más que dos carretas

¿Qué pasa, David, que no tienes sangre en las venas? Seguro que más de una vez te has tragado una de esas series aburridísimas de la tele sólo porque sale Pamela Anderson o Carmen Elektra. Pues con los videojuegos pasa lo mismo, la gente prefiere ver a Tina en «Dead Or Alive» o a "la Monteiro" en «Tekken», que tener que aguantar el "jerol" de Lobezno. Además, ¿ya no te acuerdas de la que se montó en la redacción cuando probamos «DOA: Xtreme»? ¡Pero si llegamos a tragarnos la intro más de cuatro veces! Y es que títulos como ése o como «BMX XXX» demuestran que cualquier tipo de juego consigue engancharnos mucho más con sólo añadir una buena dosis de... "estrógenos".

Si muchas pelis y anuncios basan su atractivo en las chicas que salen, ¿por qué iba a ser menos válido en los videojuegos? A nadie le amarga un buen dulce... aunque sea virtual.

Y tú ¿qué opinas?

...consola, como Playstation, se comprara también la PSone, cada uno debe ver lo que le conviene. Yo personalmente no la compraría, pero sí que compraría todas las versiones de todos los capítulos de la saga «Resident Evil». Depende de cuánto te guste.
(Juan Pérez)

■ Sin duda alguna todo jugón que se precie debería tener todas las consolas del mercado, incluso esta maravilla creada por Nintendo pero realmente la pregunta sería: ¿Comprarías la GBA SP para tener otra consola más, o sólo para aumentar tu colección de videoconsolas?
(José Antonio Vargas)

■ No, no y no. ¿Por qué no sacaron la primera GBA con la pantalla retroiluminada? Compraría la nueva GBA SP si no tuviera la primera GBA, igual que me pasó con PSone. Las compañías deberían exprimir el diseño de sus consolas hasta el máximo antes de sacarlas al mercado.
(Christian Macías)

EL MES QUE VIENE: ¿MOLAN LAS REEDICIONES TIPO «FF ORIGINS»?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Blas Porras Camacho, Hugo Garrido Iglesias, Sisco, Ismael López, JACHi, Roberto Avila, Jorge Salguero, Bloodaxe, Jose Porras, defcom2, angelillo36, Sheller.





10 DVDs

portátiles DVD-L100W

SAMSUNG

1 cada semana

Y miles de porta-CDs



Muerde una tableta o chocolatina Crunch. Llama o mensajea siguiendo las instrucciones que verás en la etiqueta. Al momento sabrás si has ganado el reproductor portátil de DVD más delgado y de pantalla más grande o alguno de los miles de porta-CDs que regalamos.

Cruje de gusto con Crunch, que ahora más que nunca ¡ESTÁ DE CINE!



Promoción válida hasta 31-05-03. Bases depositadas ante notario.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA: Vice City	(PS2)	1	4
2	The Getaway	(PS2)	3	3
3	Mortal Kombat: D.A.	(PS2)	7	2
4	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	4	5
5	Tekken Tag Tourn. (Platinum)	(PS2)	2	2
6	FIFA Football 2003	(PS)	6	4
7	WRC II Extreme	(PS2)	5	2
8	Las Dos Torres	(PS2)	8	3
9	Kingdom Hearts	(PS2)	9	4
10	Gran Turismo 3 (Platinum)	(PS2)	10	2

GTA Vice City
Un mes más, Vercetti no parece nada dispuesto a bajarse del primer puesto de la lista de éxitos de nuestro país. ¡Y eso que se tira todo el rato subiendo y bajando -de los coches- en su juego! A ver quién es el guapo que le vence.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Contra todo pronóstico, el bueno de Sam Fisher les ha dejado el primer lugar a estos bestias. ¡Será por la cuenta que le trae!



ETERNAL DARKNESS
A la espera de que el gran «Zelda» salga a la calle, la aventura más terrorífica de GC (con permiso de «Resident») vuelve a ser el más vendido en la consola morada de Nintendo.

Por consolas

PS2
1 GTA: Vice City
2 The Getaway
3 Mortal Kombat: Deadly Alliance
4 Pro Evolution Soccer 2
5 Tekken Tag Tournament (Platinum)

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 FIFA Football 2003
3 F1 Racing Champ.
4 Castlevania: Chronicles Band
5 Final Fantasy IX (Platinum)

XBOX
1 Mortal Kombat: Deadly Alliance
2 Splinter Cell
3 Blinx
4 El S. de los Anillos: La Com. del Anillo
5 Halo

GB COLOR
1 Harry Potter y la C. S.
2 Pokémon Cristal Color
3 Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda
4 Super Mario Bros. Deluxe Color
5 Zelda: Oracle of Ages

GB ADVANCE
1 Super Street Fighter II Turbo Revival
2 Final Fight One
3 Golden Sun
4 Super Mario Advance 3: Yoshi's Island
5 Las Dos Torres

GAMECUBE
1 Eternal Darkness
2 Mortal Kombat: Deadly Alliance
3 Mario Party 4
4 Super Mario Sunshine
5 Rayman 3

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 17 al 23 Febrero — Datos cedidos por Magic Box

1. Shin Megami Tensei III: Nocturne (PS2)
2. Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
3. Dragon Ball Z: Budokai (PS2)
4. Prince of Tennis 203: Passion Red (GBA)
5. Let's Make a Pro Baseball Team 2 (PS2)
6. Prince of Tennis 2003: Cool Blue (GBA)
7. Metroid Fusion (GBA)
8. Gundam Giren's Ambition: I. War S. I. B. (PS2)
9. Pride (PS2)
10. Sanji Digi World 4 (PS2)

En EE.UU.

Del 24 Febrero al 2 Marzo — Datos cedidos por Games Chart

1. Grand Theft Auto Vice City (PS2)
2. Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist (GBA)
3. Kingdom Hearts (PS2)
4. M & Ms Blast (GBA)
5. Harry Potter & the C. of Secrets (PS2)
6. Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
7. Lord of the Rings - The Two Towers (PS2)
8. Super Mario Sunshine (GC)
9. Men In Black 2 (GBA)
10. Mario Party 4 (GC)

En Gran Bretaña

Del 24 Febrero al 2 Marzo — Datos cedidos por ChartTrack

1. The Sims (PS2)
2. Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2, GC, XB)
3. The Getaway (PS2)
4. Splinter Cell (XBOX)
5. FIFA 2003 (PS2, GC, XBOX)
6. Dancing Stage Party Edition (PS2)
7. Lord of the Rings - The Two Towers (PS2)
8. Harry Potter - Chamber of Secrets (PS2)
9. Tiger Woods PGA Tour 2003 (PS2)
10. Treasure Planet (PS2)



SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE
En la tercera entrega de esta mítica saga rolera japonesa, un chaval ha tenido un sueño en el que ve la destrucción de la Tierra y debe evitarla.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Una vez más, este juego de acción salvaje sigue siendo el más vendido en las tierras yankis. ¿Lo desbancarán pronto las novedades que llegan?



THE SIMS
Los ingleses por fin se han decidido a cambiar el robo de coches de «GTA» por las vidas privadas de estos humanos virtuales. ¡Aquí se ven cosas que ni en "Gran Hermano", oye!

La cifra

20.000.000 SON LAS GAME BOY ADVANCE QUE NINTENDO PREVÉ VENDER PARA FINALES DE ESTE AÑO



¿QUÉ PASA?
NO MUCHO
YA LO VEREMOS
NOKIA 3650
Captura imagen, vídeo y voz con el nuevo Nokia 3650.
Verás lo que pasa cuando lo envíes a otro teléfono
compatible o por e-mail.
Club NOKIA
¡Únete y disfruta todas sus ventajas!
En la página Web www.nokia.es/clubnokia.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE

EN DESARROLLO-PS2, XBOX Y GAMECUBE

El "mediano" más viajero de Tolkien llega a las consolas

"El Hobbit", otra de las obras de Tolkien, dará el salto del papel impreso a las consolas de nueva generación en una aventura llena de acción y plataformas. Estará lista para finales de año.



BILBO BOLSÓN no sólo es responsable de lo que le pasa a Frodo en "El Señor de los Anillos", sino que ahora también pretende robarle toda la fama, porque se va convertir en el héroe de su propia aventura.

EL HOBBIT MÁS VIAJERO y aventurero de la Tierra Media tendrá que enfrentarse a mil y un peligros armado con su inseparable espada Dardo y mucha valentía.

Si el gran Tolkien levantara la cabeza, se quedaría asombrado al descubrir lo que da de sí el universo que creó con sus libros, porque hasta la fecha ya podemos disfrutar de dos juegos de "El Señor de los Anillos": «Las Dos Torres», de acción y basado en la película, y «La Comunidad del Anillo», una aventura que sigue los pasos del libro. Pero más aún se sorprendería al saber que "El Hobbit", la obra que precedió al propio "El Señor de los Anillos", saltará a las consolas de 128 bits este mismo año.

En esta nueva aventura de acción acompañaremos a Bilbo Bolsón (ya sabéis, el tío de Frodo) desde La Comarca hasta La Montaña Solitaria en busca de un gran tesoro. Por supuesto, éste no va a ser un camino de rosas, así que antes de completar su misión Bilbo tendrá que saltar de plataforma en plataforma, resolver unos cuantos puzzles, luchar contra cientos de enemigos e incluso echar mano de sus dotes para la infiltración. Pero lo más destacable

ANUNCIO-GAMECUBE

Solid Snake también espiará en el "cubo"

¡La consola de Nintendo tendrá su propio capítulo de «Metal Gear»!



Tanto Konami como Nintendo (por boca de Shigeru Miyamoto) han anunciado que la famosa saga de infiltración «Metal Gear» también visitará GameCube. Lo que aún no se sabe es si el juego va a ser un "remake" de los anteriores «Metal Gear Solid» o un capítulo totalmente nuevo.

NOTICIAS BREVES



«RESERVOIR DOGS» SE PASA A LAS CONSOLAS

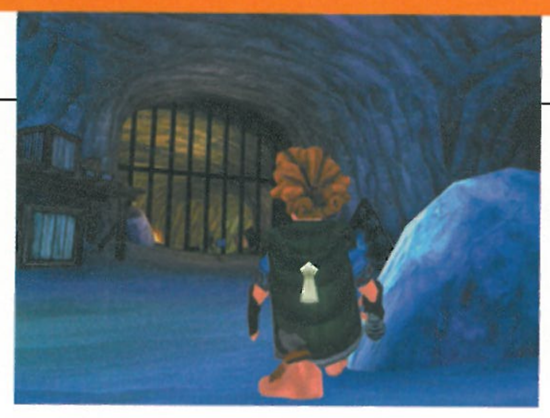
SCI ha llegado a un acuerdo para convertir «Reservoir Dogs», la famosa película de Quentin Tarantino, en un juego de acción para PS2 y Xbox. La idea es que podamos controlar a los personajes más importantes de entre los 6 ladrones protagonistas de la peli, y además de ensaladas de tiros", habrá también fases de persecución en coche.

UN NUEVO «ZELDA» EN GAME BOY ADVANCE

Shigeru Miyamoto en persona ha confirmado hace unos días que está desarrollando un «Zelda» para GBA completamente nuevo, en cooperación con los chicos de Capcom. Eso sí, lo que todavía no se saben más detalles, ni tampoco cuándo estará listo.

HABRÁ UN NUEVO «CASTLEVANIA» EN PS2

Konami acaba de confirmar de forma oficial que ya está trabajando en una nueva entrega del clásico «Castlevania» para PS2. Será un juego de acción con escenarios completamente 3D.



LOS ESCENARIOS estarán diseñados en tres dimensiones y nos tocará explorarlos en busca de pistas para continuar.



LA RECREACIÓN DE BILBO ofrecerá una sorprendente fidelidad a la descripción del libro, Fijáos en sus pies.



EL OBJETIVO INICIAL DEL JUEGO será encontrar el fabuloso tesoro escondido en la montaña del Dragón, aunque Gandalf, quien nos encargará la misión, no nos avisará de todo lo que habrá que hacer para lograrlo.

de "El Hobbit" va a ser, sin duda alguna, la ambientación, ya que a lo largo de la aventura atravesaremos localizaciones tan conocidas como Rivendell, mientras nos encontramos y dialogamos con personajes tan famosos como Gandalf, Gollum o los enanos guerreros liderados por Thorin. Vamos, que si queréis saber cómo acabó el Anillo Único en manos de Bilbo sin necesidad de leeros el libro, este juego va a ser la mejor solución.



AMBIENTACIÓN MONSTRUOSA. **La Tierra Media será un lugar lleno de peligros y enemigos, como trolls que odian el sol (Izq.) o feos orcos (Cen.). Eso sí, también habrá amigos como los perfectos elfos (Dcha.).**

«DRIVER» IRÁ AL CINE
Id llamando para reservar entradas en vuestro cine favorito, porque este mismo año va a comenzar el rodaje de una película sobre «Driver» en la que, lógicamente, primarán la acción y las persecuciones de coches. Como sabéis, la tercera entrega del juego saldrá este año en PS2, Xbox y GC.

NOS QUEDAMOS SIN «ALL-STARS»
No, no hablamos de baloncesto, sino del juego de lucha «Capcom Fighting All-Stars», que según ha informado la revista japonesa Dorimaga, ha sido cancelado. Iba a ser un juego de lucha 3D que incluiría a varios personajes de juegos míticos de Capcom, como «Street Fighter», «Final Fight», «Rival Schools» y «Strider». Una lástima...

LA EVASIÓN CONSOLERA
En cuanto llegue el verano podréis emular a Steve McQueen en la mítica peli "La Gran Evasión", ambientada en un campo de concentración nazi del que escapan unos prisioneros de guerra. El juego estará disponible para Xbox y PS2, e incluirá momentos de acción, sigilo y aventura con el mismo objetivo que en el cine: conseguir librarnos de la vigilancia de los nazis.

«HALO 2» SE VA A HACER DE ROGAR
Los programadores del juego estrella de Xbox han anunciado que, aunque habían previsto tener lista la secuela de «Halo» para finales de año, el desarrollo del juego les obliga a retrasarlo hasta primeros de 2004.

LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

Los primeros en pasar miedo

«Silent Hill 3» se pondrá a la venta en Europa el 23 de mayo.



La próxima entrega de la conocida saga de terror «Silent Hill» llegará a España el día 23 de mayo, lo que significa que el juego se pondrá a la venta en Europa antes que en Japón y EEUU. Así, los europeos vamos a ser los primeros en poder ayudar a Heather, la protagonista del juego, a sobrevivir a una noche de terror en el pueblo maldito de Silent Hill. Podéis ir comprando pañales...

LANZAMIENTO NUEVA CONSOLA-ESPAÑA

¡Enhorabuena! Nintendo ha dado a luz una nueva consola portátil

El 28 de marzo se pone por fin a la venta la nueva GBA SP, una nueva versión de su GB Advance diseñada para jugadores todoterreno, porque es más ligera, se pliega, ¡y tiene luz!

LA CONSOLA tiene un "look" más moderno. Los cartuchos se insertan en la ranura que veis en la parte inferior, y os la podéis llevar en 3 colores: plateado, azul o negro.

¡PLEGABLE! De esta manera, la consola cabe mucho mejor en el bolsillo trasero de nuestro pantalón, y además la pantalla se queda totalmente protegida de posibles golpes y rayaduras.

LA BATERÍA de Litio es similar a la que llevan los móviles, es decir, que no hace falta esperar a que se agote para volver a recargarla. En total nos garantiza 18 horas de juego (10 con la luz encendida) y soporta más de 500 recargas. El cargador está incluido.

Se acabó eso de sujetar una linterna con los dientes mientras jugamos a la consola en la cama. Por fin llega a España Game Boy Advance SP, una nueva portátil de 32 bits que, a todas las virtudes de nuestra querida GBA, le añade un diseño más práctico y una nueva pantalla, con iluminación propia. Esto no sólo significa que podremos jugar en cualquier momento (¡incluso a oscuras!), sino que además se ha solucionado el problema de los reflejos, que a veces no nos dejaban ver con claridad.

El corazón de la nueva máquina no ha cambiado, es decir, que la consola es compatible con todos los cartuchos de Game Boy, Game Boy Color y Advance que ya hay en el mercado. Además, SP viene equipada con una batería de Litio que se puede recargar en cualquier momento, y que nos ofrece más de 10 horas seguidas de diversión con la luz a tope. Por supuesto, el cargador viene junto con la consola, que tiene otra de sus grandes virtudes en el tamaño. Y es que, una vez plegada, SP ocupa un espacio mucho menor que la Advance original, de manera que resulta mucho más cómoda de llevar en el bolsillo, y además así la pantalla queda protegida de golpes y rayaduras. ¿Su precio? Pues rondará los 129 euros, poco más de 21.000 ptas. de las antiguas. ¡A por ella!

LA PEQUEÑA GRAN HISTORIA DE GAME BOY



1989
GAME BOY
fue la primera consola portátil que se puso a la venta en el mundo, y su gran éxito se debió, en gran medida, al juego que se incluía en el pack de venta, el divertidísimo «Tetris»



1995
EN COLORES
La edición especial de Game Boy tenía el mismo tamaño y prestaciones que la máquina original, pero ahora estaba disponible en cinco colores, y resultaba mucho más moderna.



1996
GB POCKET
tenía unas cuantas ventajas sobre su "hermana mayor". Además de ser un poco más pequeña y gastar menos pilas, tenía una pantalla gris que se podía ver con mayor nitidez.



1997
8 COLORES
diferentes, para una misma consola. Así era la edición especial que se puso a la venta para celebrar que Game Boy Pocket ya había cumplido su primer añito de vida.





GOLDEN SUN 2 será la esperadísima secuela de uno de los mejores juegos de rol que han pasado por la portátil.



DONKEY KONG COUNTRY aparecerá en versión reducida a lo largo de este año. Será igualito que en Super Nintendo.



LOS POKÉMON volverán a invadir nuestra consola en Julio. Esta vez le toca el turno a las ediciones Rubí y Zafiro.



WARIO WARE será un cartucho con cientos de minijuegos, y estará protagonizado por el archienemigo de Mario.



ADVANCE SP Y GBA, FRENTE A FRENTE

	Game Boy Advance SP	Game Boy Advance
CPU	32 bits RISC + 8 bits CISC	32 bits RISC + 8 bits CISC
PANTALLA	**TFT con luz frontal**	TFT
TAMAÑO DE PANTALLA	40, 8mm x 61, 2mm	40, 8mm x 61, 2mm
RESOLUCIÓN	240 x 160 puntos	240 x 160 puntos
MEMORIA	CPU: 32 KB WRAM + 96 KB VRAM Externa: 256 KB WRAM	CPU: 32 KB WRAM + 96 KB VRAM Externa: 256 KB WRAM
COLORES	Paleta de 32.768 511 colores simultáneos por sprite	Paleta de 32.768 511 colores simultáneos por sprite
SONIDO	Altavoz o auriculares (adaptador no incluido)	Altavoz o auriculares
ALIMENTACIÓN	**Batería de Litio con cargador incluido (tiempo de carga de 3 horas)**	2 pilas AA
DURACIÓN PILAS/BAT.	**Con la luz apagada 18 horas, con la luz encendida 10 horas**	15 horas
TAMAÑO	**84,6 mm (ancho) x 82 mm (alto) x 24,3 mm (profundidad)**	82 mm (ancho) x 144,5 mm (alto) x 24, 5 mm (profundidad)
COMUNICACIONES	4 jugadores simultáneos con cable link GBA Conexión con GameCube con cable GBA/GCN	4 jugadores simultáneos con cable link GBA Conexión con GameCube con cable GBA/GCN
PRECIO	**129, 95 euros**	99 euros
CARTUCHOS	Compatible con Game Boy, GB Color y GBA.	Compatible con Game Boy, GB Color y GBA.

LA CONSOLA, AL DETALLE

Aquí os enseñamos algunos elementos que se os hayan podido pasar por alto en un primer vistazo:



LOS PILOTOS nos indican cuándo tenemos la consola conectada y cuánta energía queda. Se ven cuando la consola está abierta, y también cuando está plegada.



ESTAS CONEXIONES son para el cable link y para el cargador de la batería. Si queremos conectar unos auriculares, necesitaremos un adaptador especial, que no viene incluido con la consola.



EL ALTAVOZ está situado en la parte frontal (sobre los botones Select y Start) para que así no lo tapemos con los dedos mientras estamos jugando una partida.



LA LUZ frontal de la pantalla se puede apagar en cualquier momento con este botón extra. Con ella apagada durará mucho más la carga de nuestra batería.



1998
GB COLOR

se convirtió en la máquina más deseada por todos. Además de ser compatible con todos los juegos anteriores, tenía una impresionante pantalla a color.



1999
4 CARCASAS

con nuevos colores volvieron a poner de moda la fiebre por los juegos portátiles. Además, la consola recibió títulos del calibre de «Tomb Raider» y el genial «MGS Ghost Babel».



2001
GB ADVANCE

tenía un diseño más compacto, pantalla más grande, dos botones adicionales y 32 bits de potencia para sacar adelante juegos tan alucinantes como «F-Zero».



2003
ADVANCE SP

le pone la guinda a la progresión de esta consola gracias a su pantalla a color con luz y a su potente batería de Litio. ¿Cuál será el siguiente paso de esta evolución?

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

Ladrones sobre cuatro ruedas

En verano disfrutaremos de unas persecuciones de cine gracias a "The Italian Job".

Este verano va a llegar a los cines un remake de "The Italian Job", una película policiaca de 1969 que sirvió de inspiración en su día para un juego homónimo de PSone. Sin perder ni un minuto, Eidos ya se ha hecho con la licencia para desarrollar el juego oficial de la nueva peli, que saldrá para PS2, Xbox y GameCube. De esta forma, la nueva versión de «The Italian Job» será un juego de conducción al estilo de «Driver», en el que, al volante de un flamante Mini Cooper, participaremos en salvajes persecuciones de coches a través de pasos subterráneos, metros o callejones estrechas. Su salida coincidirá con el estreno de la película.



A BORDO DE UN MINI COOPER, los protagonistas del juego y la peli deberán recuperar un lingote de oro que ha sido robado.

TORNEO DE VIDEOJUEGOS-PS2

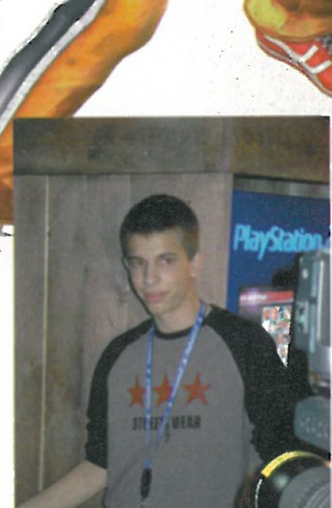
¡¡Ya hay campeón de lucha virtual!!

Asistimos a la apasionante fase final del torneo de «Tekken 4».

Al igual que sucedió con las anteriores versiones del juego, Sony organizó un torneo internacional de «Tekken 4», en cuya fase final, celebrada en Londres el pasado 6 de Marzo, estaban representados los campeones de 20 países (todos los de la UE más Israel y Australia) y en el que seguramente muchos de vosotros participasteis en la fase previa, que aquí ganó nuestro amigo Miguel "Kung Fú". Por desgracia, nuestro campeón fue eliminado, y el título fue a parar al representante de Israel, un fenómeno de 16 años llamado Noam Gat, quién jugando con Christie Monteiro derrotó en la final al campeón italiano que controlaba a Jim Kazama. El chaval se llevó un cheque por valor de 5.000 euros (unas 800.000 pts), mientras que el segundo se "conformó" con otros 2.000.



EL TORNEO DE TEKKEN 4 se celebró en Londres entre los campeones de 20 países, y levantó una gran expectación.



NOAM, de Israel, fue el gran vencedor del torneo de «Tekken».

INTERNET ON LINE

IBM apoya el juego online en PS2

Butterfly Grid es el nombre de una nueva tecnología para el juego en red que la empresa IBM está desarrollando para la consola de Sony. Gracias a ella, se asegurará que el juego online tenga siempre altos índices de rendimiento.

THQ se lanza a los juegos para móviles

Esta compañía de videojuegos ha creado una filial, llamada THQ Wireless, que se va a encargar del desarrollo de diversos juegos para móviles con tecnología Java, entre los que ya se encuentra un juego de lucha libre "uno contra uno" que tendrá el nombre «WWE Mobile Madness».

Telefónica y Auna están con Xbox Live!

Microsoft ha anunciado que ha llegado a sendos acuerdos con Telefónica y Auna, que se convierten en los 2 primeros proveedores españoles de acceso a la red de banda ancha que se inscriben en el Programa de Compatibilidad para jugar online con Xbox.

Nuevo chip 3D para juegos móviles

La compañía japonesa Mitsubishi ha anunciado la creación de un chip pensado para móviles, capaz de mover la cifra de 230.000 polígonos por segundo con todo tipo de efectos incluidos. ¡Casi la misma capacidad que una PSone! Nosotros ya estamos deseando verlo funcionar.

Buenos resultados del test de Xbox live!

La fase de pruebas del juego online con Xbox que Microsoft ha estado llevando a cabo hasta finales de febrero ha acabado, según afirma la propia compañía, con un notable éxito, ya que más del 90% de los testeadores se habían mostrado satisfechos con el servicio recibido.

WEB DE MODA

http://www.weebl.jolt.co.uk/ff7.htm

En esta inusual página web inglesa vais a encontraros una divertida parodia de «Final Fantasy VII» realizada con unos gráficos muy peculiares, y sobre todo, mucho humor. ¡Disfrutadla!



Aquí tenéis otras webs de interés:

- www.primalgame.com
- www.tenchuwrath.com
- www.splintercell.com


VOLLEY
Nº 1/69
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL
CHRISTIE
EL SECRETO
DE SU JUEGO
SHOW ROOM
LA WEB MÁS SEXY
www.doax-bv.com
MÁS
GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISÍACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES
SÓLO EN XBOX
aDeSe +16
XBOX
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE
Dead or Alive Xtreme Beach VolleyBall™ y Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996 - 2003. Tecmo® y el logotipo de Tecmo son marcas registradas de Tecmo LTD. Team Ninja y el logotipo de Team Ninja son marcas registradas de Tecmo LTD. Dolby y el simbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox y el logotipo de Xbox son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros paises. © 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.



en voz baja

por javier abad

¿Cómo estáis, amigos? Seguro que ávidos de cotilleos, como todos los meses. Pues tranquilos, que hoy mi columna dejaría en pañales a la edición especial de "Salsa Rosa". ¿O es que acaso los "petardos" del corazón hablan de **«Goldeneye»**? Pues yo sí, porque me han chivado que **EA está pensando en hacer una nueva versión** de su famoso juego de disparos, que triunfó en su día en Nintendo 64. ¡Vuelve Bond!

Ahora que **Xbox Live!** ha puesto de moda el juego online, florecen los proyectos cual margaritas en primavera. A mí me han hablado de uno de Rare con título famoso: **«Conker´s Bad Fur Day Online»**.

El siguiente rumor, sea cierto o no, apuesta sobre seguro: dicen que **Capcom ha comprado el dominio de Internet "residentevil5.com"**, lo que nos daría una pista de lo que piensan hacer con la saga de los zombis más famosa de la historia.

Voy a marcarme una despedida a lo grande hablando de **la cuarta entrega de «Gran Turismo»**. Me juego el flequillo (je, je) a que en el próximo E3 de Los Ángeles habrá un vídeo del juego en el que se verán un Porsche y un Ferrari corriendo. El juego **va a ser totalmente online**, como se venía diciendo, pero no saldrá hasta mediados de 2004.



«GRAN TURISMO» va a acaparar la atención del próximo E3. ¡Sus carreras serán online!

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

Estrategia Extraterrestre

Se prepara «Alien vs Predator: Extinction», un juego de estrategia con humanos, aliens y predators.

La conocida saga "pecera" «Aliens Vs Predator» va a llegar PS2 y Xbox convertida en juego de estrategia en tiempo real. En él nos tocará elegir bando entre humanos, aliens y depredadores, y darle un poco al coco para derrotar a los rivales. Cada bando tendrá 10 unidades con características propias de cada especie.



LOS COMBATES EN TIEMPO REAL de este juego de estrategia decidirán cuál de las tres razas se quedará con el planeta LV-742.

LOS ALIENS podrán infectar a sus rivales para convertirlos en nuevos soldados para su causa..



¡Qué flash!

"No nos preocupa que Link aparezca en un juego violento como «Soul Calibur 2». Estamos agradecidos a Namco por utilizarlo, y no creemos que sea un problema, porque Link ya ha salido en otro juego de lucha como «Smash Bros.»."

Shigeru Miyamoto, productor de «The Legend of Zelda»

EN DESARROLLO-TODAS LAS CONSOLAS

Un caza-tesoros con 21 años

«Pitfall Harry», el aventurero más intrépido (y veterano) de los videojuegos, volverá a la acción el próximo verano.

La legendaria saga «Pitfall», que se remonta al año 1982, allá en los tiempos de las primeras consolas, no podría quedarse fuera ni de las consolas de nueva generación, ni de GBA. Por eso, Activision ya se ha puesto a trabajar en «Pitfall Harry», un juego que nos propondrá convertirnos en el valiente aventurero que se ríe en la cara del peligro (lo dicen sus programadores, ¿vale?) para buscar un gran tesoro. Nuestro viaje estará lleno de bestias salvajes y plataformas, aunque hasta agosto no vamos a poder probarnos nuestros sombreros de explorador.



PARA SALTAR PLATAFORMAS no hay método más efectivo que emular a Tarzán yendo de liana en liana. Eso sí, cuidado con las caídas tontas.


DA UN
tokke
A TUS COLEGAS
HAY 120 MÓVILES EN JUEGO
Sorteamos 120 Sony Ericsson T300 con pantalla a color, MMS, sonidos polifónicos, impresionantes juegos y cámara digital.
Envía 2 códigos de barras de las envueltas de TOKKE al apdo. de correos 1109. 28100 de Alcobendas, Madrid junto con tus datos personales y uno de ellos puede ser tuyo.
Sony Ericsson
tokke
Destakka
www.tokke.es
Bases depositadas ante Notario. La participación en la promoción supone la aceptación de las bases que la rigen. El premio se compone de un Móvil Sony Ericsson T300 libre y una cámara digital CommuniCam MCA-25. El ganador no podrá en ningún caso exigir el cambio de su premio por otro objeto, o su equivalente en metálico, y en ningún caso podrá ser objeto de cambio, alteración o compensación a petición del ganador. Premio sujeto a ingreso a cuenta: el ingreso a cuenta del impuesto sobre la renta de las Personas Físicas (IRPF) del 18% (art. 92 reglamento del IRPF), será asumido por Cadbury Dulciora, S.L. Los ganadores se harán públicos en la web www.tokke.es en el plazo de una semana natural desde la fecha de cada sorteo, y notificados por vía telefónica. Los ganadores recibirán su premio en la dirección facilitada sin gastos de envío. Si eres menor de 14 años, para participar en esta promoción, necesitas el consentimiento de tus padres o tutores legales. Tus datos personales, salvo oposición expresa y por escrito, entrarán a formar parte de un fichero de datos cucyo titular es "CADBURY DULCIORA S.L.", y que será utilizado con fines comerciales. El participante tendrá derecho a ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, solicitándolo por escrito a Cadbury Dulciora S.L. (C/Topacio 7, 47.012 Valladolid), de conformidad con la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LO 15/1999, de 13 de diciembre). Promoción válida del 15 de febrero al 8 de julio de 2003.

¿Sabes cuánto está costando el desarrollo de «Enter The Matrix» para todas las consolas?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PRESENTACIÓN–PS2

Dispara tu blaster sin tener que lanzar dados

El mundo de "Warhammer 40.000" será la base de un nuevo "shooter" subjetivo.

El pasado 10 de marzo viajamos a Nottingham para asistir a la presentación de «Fire Warrior», la última apuesta de THQ en el género de los disparos en primera persona. El evento tuvo lugar en la sede de Games Workshop, la compañía creadora del popular juego de tablero "Warhammer", y allí pudimos comprobar que los programadores están basándose en clásicos como «Half Life» o «Medal of Honor», pero con una ambientación que atraerá tanto a los expertos en "Warhammer 40.000" como a profanos. Su lanzamiento está previsto para verano.


UN GUERRERO DE LA RAZA TAU protagonizará el juego junto a sus compañeros de escuadrón.

EN DESARROLLO–PS2 Y XBOX

¿Es de noche? ¡Pues que rujan los motores!

«Midnight Club 2» nos invita a participar en unas vertiginosas carreras nocturnas.

El próximo juego de los chicos de Rockstar (los de «GTA Vice City») nos va a llevar a un club exclusivo que organiza carreras clandestinas en la noche de Los Angeles, París y Tokio. En ellas se establecen una serie de metas, pero sin un camino prefijado, y vale todo con tal de llegar el primero (¡a la porra el código de circulación!). El juego saldrá en abril para PS2 y Xbox, y sus programadores prometen que será uno de los títulos más veloces de ambas consolas. Nosotros lo hemos probado, y no parece que vayan de farol, así que ahorrad para gasolina...


LAS CARRERAS tendrán lugar en las calles de Los Ángeles, París y Tokio. Como veis, los detalles van a estar muy cuidados, incluidos los edificios más conocidos de cada ciudad.


LOS COCHES no van a ser modelos reales, pero sí que serán espectaculares. Además también podremos correr en veloces motos.

DESCUENTOS–NINTENDO

Nintendo está de oferta

Si pensáis compraros una GameCube, ahora es el mejor momento para hacerlo.

Nintendo está tirando la casa por la ventana, porque al adquirir la nueva GBA SP regala un vale de descuento de ¡50 €! al comprar una GameCube. Además, también va a poner a la venta una edición limitada de consolas plateadas por 199 €, que vendrán acompañadas de un pack formado por «Zelda: The Wind Waker», una conversión de «Ocarina Of Time» y la versión del mismo juego que se programó para el 64DD. ¿Que ya tenéis una GameCube? Pues tranquilos, porque aproximadamente las 15.000 primeras copias de «The Wind Waker» también vendrán con el pack especial. ¡Reservadlo ya!


LOS 3 JUEGOS que incluirá este pack especial son «The Wind Waker», «Ocarina of Time», y «Master Quest», una versión de «Ocarina» con ligeros cambios.



GANADORES CONCURSO

SPLINTER CELL

CÁMARA ESPÍA

José R. Hernández Ayllo	Barcelona
Ángel Sánchez Mora	Cáceres
Dani García Talavera	Girona
Juan M. Haya Gómez	Jaén
Jordi Gil Ferre	Tarragona
Pedro Rodríguez Mora	Tenerife
Álvaro Fraile Rodríguez	Zamora

JUEGO SPLINTER CELL (PS2)

Xiana García Fernández	A Coruña
Emilio J. Mtnez. González	Albacete
Enrique Fuentes Cubiella	Asturias
José I. Escalera Carrión	Cádiz
Nuria Delgado	Ciudad Real
Mª Luz Gómez Ruiz	Madrid
José C. García Rodríguez	Madrid
Israel Luque Ribero	Madrid
David J. González Carrillo	Málaga
Aurelia Álvarez Donas	Valencia

zd

zapatería deportiva



Promoción válida del 29 de marzo al 20 de abril. Vale-descuento canjeable hasta el 31/05/03.



Ahora tienes un

20%

de descuento en el segundo par de zapatillas*.

www.elcorteingles.es

*Si compras unas zapatillas de deporte en El Corte Inglés antes del 20 de abril, conseguirás un vale con el 20% de descuento para las siguientes que te compres.

Serás el primero en llevar lo último

¡20.000.000 $!
Ésta es la cifra que mencionó el periódico The New York Times al hablar sobre el juego, y de confirmarse lo convertiría en el más caro de la historia.

PRIMERAS IMÁGENES–TODAS LAS CONSOLAS

Un par de juegos muy "pacíficos"

EA nos llevará al frente del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial con sus dos nuevas entregas de «Medal of Honor».

Ningún shooter en primera persona refleja de una manera tan fiel la Segunda Guerra Mundial como la serie «Medal of Honor», pero como después de tantas versiones y entregas ya no deben quedar nazis en Europa, EA va a trasladar el escenario de la guerra al Pacífico. De esta forma, y con una vista subjetiva, encarnaremos a Joe y Donny Griffin, dos hermanos que, tras haberse separado en un tiroteo, tendrán que sobrevivir al ejército japonés armados con su fusil. Pero lo mejor es que protagonizarán dos juegos distintos uno por hermano, así que en navidades conoceremos a Joe con «MoH Rising Sun», mientras que para jugar con Donny tendremos que esperar al 2004. *



DESDE PEARL HARBOUR A LAS FILIPINAS, las dos nuevas entregas de «Medal of Honor» nos harán participar en los episodios más famosos del frente del Pacífico.



LAS PLANTAS, tan abundantes en el trópico, nos van a servir de escondite.



EL EJÉRCITO NIPÓN intentará acabar con nuestra flamante carrera militar.



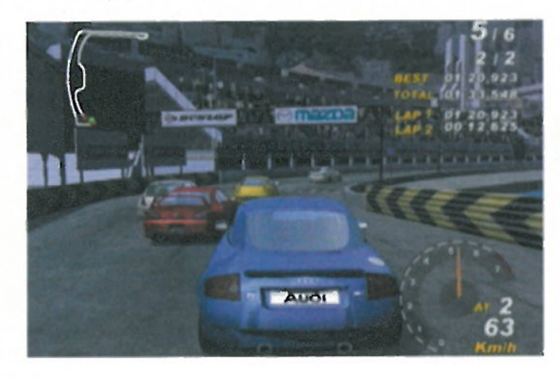
TANQUES, JEEPS Y CAMIONES pasearán a sus anchas por el campo de batalla, así que para ganar la guerra habrá que destruirlos.

PRÓXIMO LANZAMIENTO–XBOX

¿Cogemos un TT y hacemos "turismo"?

Capcom tiene casi listo un simulador muy en la línea de «Gran Turismo».

Capcom nos va a ofrecer una alternativa en Xbox al gran «Gran Turismo» (valga la redundancia) con «Group S Challenge», un simulador que nos permitirá elegir entre un completo catálogo de coches reales, clasificados por categorías, para correr en circuitos también reales, como Montecarlo o Shibuya. Y como además de correr podremos modificar nuestro vehículo (o como dicen los flipados, "tunear"), ya podéis aprender mecánica, porque estará aquí en junio. *



EL CATÁLOGO DE COCHES incluirá unos 80 modelos reales. Entre ellos vamos a encontrar un Audi TT o un VW Golf junto a "bestias" de la talla del Dodge Viper.

ANUNCIO–TODAS LAS CONSOLAS

El regreso del príncipe valiente

«Prince of Persia: The Sands of Time», estará listo estas navidades.

«Prince of Persia», la conocida serie de juegos que mezcla plataformas, combates con espadas y toques aventureros, va hacer su debut en todas las consolas de nueva generación como el "regalo navideño" de Ubi Soft. En el desarrollo de este título está participando Jordan Mechner, el propio creador de la saga, así que os podemos asegurar que el juego no sólo va a respetar el espíritu del original, sino que además va a ser igual, o incluso más divertido. *



UN MALVADO VISIR pretende destruir el mundo utilizando las arenas del tiempo, pero nosotros se lo vamos a poner difícil en el papel del príncipe.


PRIMAL
Todos tenemos un lado oscuro.
Tu lado oculto.
El que te hace luchar.
Arriesgando tu vida.
Mostrando tu fuerza.
Ocultos en otra dimensión.
Los demonios acechan.
Orden o caos.
Tienes un compañero.
Donde quiera que vayas, irá contigo.
Gárgola por fuera.
Guerrero por dentro.
PlayStation 2
PRIMAL
es.playstation.com
PlayStation 2
INSTINTO DESAFIO EL OTRO LADO
"P" and "PlayStati n" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Primal © Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by SCEE Cambridge Studio. All rights reserved.



EN DESARROLLO-GBA

La idea "luminosa"

Kojima prepara un juego para GBA que reacciona a la luz.

«Boktai». Tras este título tan raro, que en español significa "Los Chicos del Sol", se esconde uno de los juegos de rol más innovadores del momento. En él nos convertiremos en un valiente cazador de vampiros, pero la novedad radica en que Hideo Kojima, su creador y padre de la saga «Metal Gear», va a incluir en el propio cartucho un sensor de luz que modificará las condiciones de la partida según el tipo e intensidad de la iluminación. De esta forma, según juguemos con luz natural o artificial, y dependiendo de la hora del día, nos será más o menos difícil dar caza a los malditos "chupa sangre". *

ESTE NIÑO tendrá el papel protagonista, y se volverá más fuerte cuanto más potente sea la luz ambiental.

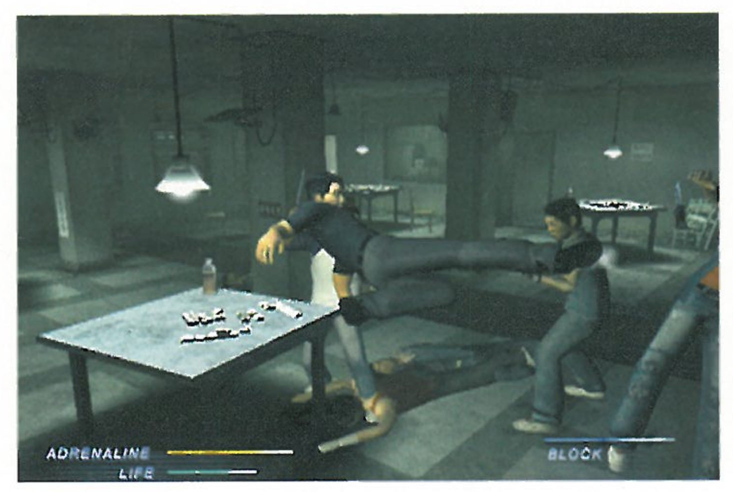
LOS ESCENARIOS cambiarán según la hora, porque el cartucho también incluirá un reloj.

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

Galletas de la china

En otoño estará listo un nuevo juego de acción inspirado en el actor Jet Li.

Jet Li, el actor oriental que se hizo famoso por películas como "Arma Letal 4", "El único" o "Romeo Debe Morir", prestará sus movimientos para «Rise To Honor», el próximo juego de acción de Sony. En él encarnaremos al guardaespaldas de un mafioso chino que debe liarse a patadas y puñetazos contra todos los enemigos que encuentre con tal de llevar un mensaje a la hermana del jefe. El título promete ser tan intenso como una peli de artes marciales, así que no le perdáis la pista. *



CUALQUIER SITIO ES BUENO PARA LOS MAMPORROS, como bien demuestra este juego, en el que nos enfrentaremos a marineros, mafiosos, cocineros...

SEGUNDA PARTE-XBOX

¡"Deus mío", ahora este juego depende de mí!

La continuación del premiado «Deus Ex» llegará en junio con gráficos mejorados.

La propuesta del primer «Deus Ex», un "shooter" subjetivo para PC, resultó tan interesante e innovadora que le valió más de 35 premios al mejor juego del año 2000. Sin embargo, su apartado gráfico era un poco pobre, y por eso Eidos Interactive e Ion Storm ya trabajan en la segunda parte, que aprovechará el potencial gráfico de Xbox para ofrecernos un título en el que la acción se mezclará con elementos de rol, y que tendrá un desarrollo abierto que variará en función de las decisiones que vayamos tomando. *



EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS y de los personajes va a estar muy currado.



EL DESTINO DEL MUNDO dependerá de vosotros, así que ojo con lo que hacéis.

LANZAMIENTOS ABRIL

	4 ABRIL	11 ABRIL	18 ABRIL	25 ABRIL
DEFF JAM VENDETTA - PS2 (Lucha)	■			
NBA STREET 2 - PS2 (Deportivo)		■		
MIDNIGHT CLUB 2 - PS2 (Velocidad)			■	
PRIMAL - PS2 (Aventura)			■	
MOTO GP3 - PS2 (Velocidad)			■	
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO - PS2 (Acción)			■	
NBA STREET 2 - XBOX (Deportivo)			■	
YAGER - XBOX (Aventura)			■	
KUNG FU CHAOS - XBOX (Lucha)				■
MIDNIGHT CLUB 2 - XBOX (Velocidad)				■
DR. MUTO - XBOX (Aventura)				■
SPEED KINGS - XBOX (Velocidad)				■
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO - XBOX (Acción)				■
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS - XBOX (Lucha)				■
NBA STREET 2 - GC (Deportivo)	■			
SPEED KINGS - GC (Velocidad)	■			
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO - GC (Acción)			■	
CASTLEWEEN - GC (Plataformas)				■
ZELDA: A LINK TO THE PAST - GBA (RPG)				■
PHANTOM - GBA (Acción)				■
SEGA RALLY - GBA (Velocidad)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos los juegos de esta lista aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos provocan que algunos hayan aparecido en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.



Todos los recursos a tu disposición.

Cañón



Rayo



Rayo de Ondas



Rayo de Hielo



Rayo de Plasma

Traje Climático



Sistema de visores



Visor de Combate



Visor de Escaneo



Visor de Infrarrojos

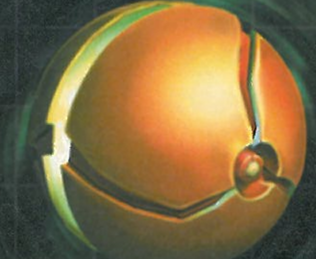


Visor Rayos-x

Lanzamisiles



Morfosfera



Empléalos con inteligencia.





"Es un juego brillante, por el que merece la pena comprarse una Nintendo GameCube". Puntuación 97 (Hobby Consolas)

CONTENIDO DEL PACK:

- Consola Nintendo GameCube negra
- Mando de Nintendo GameCube
- Juego Metroid Prime
- Placa decorativa para la consola



Life's a game

www.nintendo.es

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

PLAY2MANÍA

Los mejores espías se dan cita en PS2



Comparativa: Play2Manía ha enfrentado cara a cara a los dos mejores espías de todos los tiempos, Solid Snake y Sam Fisher, para qué sepáis cuál es el agente que más os conviene. Por supuesto, analizan a fondo «Metal Gear Solid 2 Substance» y «Splinter Cell».

Guía Coleccionable: Este mes os ofrecen la solución completa del apasionante «The Getaway», en un formato especial, preparado para que la podáis guardar en la caja del juego.

Suplemento: 36 páginas con todos los bombazos que van a aparecer en PS2 de aquí a finales de año: «Driver 3», «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad», «True Crime», «Silent Hill 3», «Final Fantasy X-2»...

NINTENDO ACCIÓN

El mejor de la historia



En portada. «Metroid Prime», el mejor juego de todos los tiempos ya está en GameCube, y lo comentan en la revista con pelos y señales.

Zelda llega a Game Boy. ¿Teníais ganas de disfrutar del mejor ROL? Pues la review que os han preparado os lo pone en bandeja. Y si os apetece todavía más, también podéis leer la primera preview del nuevo «Zelda» de GameCube.

Concursos. ¡¡Sortean una GameCube firmada por Miyamoto!! Y una GBA SP, y «Metroid», «Dakar 2», «Daredevil»... ¡más de 40 juegos!

Revista Pokémon. Guía completa de Pokémon Cristal. Trucos para vencer a los líderes, claves para haceros con todos los Pokémon...

COMPUTER HOY JUEGOS

Armado y peligroso

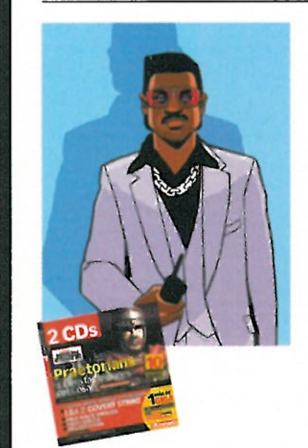


Los Test más fiables: «Splinter Cell» les ha sorprendido gratamente, por su enorme calidad técnica y su extraordinaria jugabilidad. No os perdáis el completo comentario que os ofrecen sobre él. Además, analizan bombazos como «Command & Conquer Generals», «NFL Madden 2003» o «Impossible Creatures». ¡Y es que no hay otra revista que pruebe todos los juegos que comenta en sus 24 ordenadores!

Juego Completo Original: «Persian Wars» es un título de estrategia clásica que os da la oportunidad de controlar los destinos de tres civilizaciones distintas. La información más útil y práctica del mercado está en Computer Hoy Juegos.

MICROMANÍA

Llega el relevo de «Commandos»



«Commandos 3». Micromanía se ha desplazado a las playas de Normandía para asistir a la presentación del juego, y ofreceros toda la información de mano de los chicos de Pyro Studios.

«Command & Conquer: Generals». Ya lo han probado, y el resultado no sólo está a la altura de la saga, sino que supera a sus antecesores.

«Unreal II: The Awakening». La revista os ofrece una completa guía de este gran juego, revelando todas las claves para alcanzar el final.

PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS

Las mejores guías completas



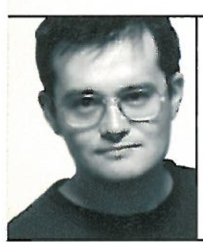
Todo sobre «Kingdom Hearts»: Para descubrir todos los secretos de este genial RPG, haceos con la guía completa que aparece en Play2Manía. Encontraréis mapas detallados de todos los niveles, claves para derrotar a los enemigos, localización de armas, descripciones, etc.

Guías completas: No os quedéis sin llegar al final de «Sly Raccoon», «Red Faction 2» o el trepidante arcade «Star Wars: Las Guerras Clon».

Guías Coleccionables: Tenéis cinco nuevas guías prácticas para guardar en la caja de los juegos, el consultorio, y más de 1000 trucos.


MONZA
NRG
NRG MC³ Pure Jet. ¡ Descubre la Fórmula Jet !
Nuevo motor Pure Jet de inyección electrónica directa. Ahora con más prestaciones pero con menor consumo (hasta 50 Km. con 1 litro) y emisiones contaminantes (-80%). Escape invertido SnakeBite. NRG MC³ disponible también en la versión DD H2O con el nuevo motor HI-PER 2 Pro.
NRG MC³ desde 1.999 €
línea PIAGGIO 902 152 150 INFORMACIÓN AL CLIENTE
PIAGGIO®
www.es.piaggio.com

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón Marzo 2004 ■ Lanzamiento en España Finales 2004



aquí Tokio

por christophe kagotani



Hola amigos, emocionados saludos desde Japón, donde no dejan de aparecer jugosísimas novedades. Como veis, me he comprado un montón de juegos, **¡y ya tengo «Final Fantasy X-2»!** Me voy a encerrar para jugarlo, y **en el próximo número os traeré toda la información sobre él.**

Este mes **he conseguido las primeras imágenes del juego de acción y terror más prometedor: «Onimusha 3»** Después de tantos gritos y tanto correr, la verdad es que me ha quedado un "Big" de lo más interesante. ¡Disfrutadlo!

Aquí acaba de hacerse pública la fusión entre Sega y Sammy (los creadores de «Lethal Skies»). **Todavía no se sabe cuál será su primer lanzamiento conjunto, pero todos somos muy optimistas.** ¿Qué os parecería un "cruce" entre los personajes de «Guilty Gear X» y «Virtua Fighter»?

Y seguimos con la locura primaveral porque, por si no lo sabíais, aquí en Japón el año fiscal termina a finales de marzo. Esto significa que las compañías se apresuran para lanzar sus mejores títulos en estas fechas. **En tan sólo una semana «Star Ocean III» y «Shin Sangokumuso 3», que vosotros conocéis mejor como «Dinasty Warriors», han**



LOS DEMONIOS AMENAZAN con invadir París, pero Samanosuke y Jaques, un nuevo héroe, les harán frente a golpes de espada o a tiros.

TERROR EN LA ERA SAMURAI

ONIMUSHA 3

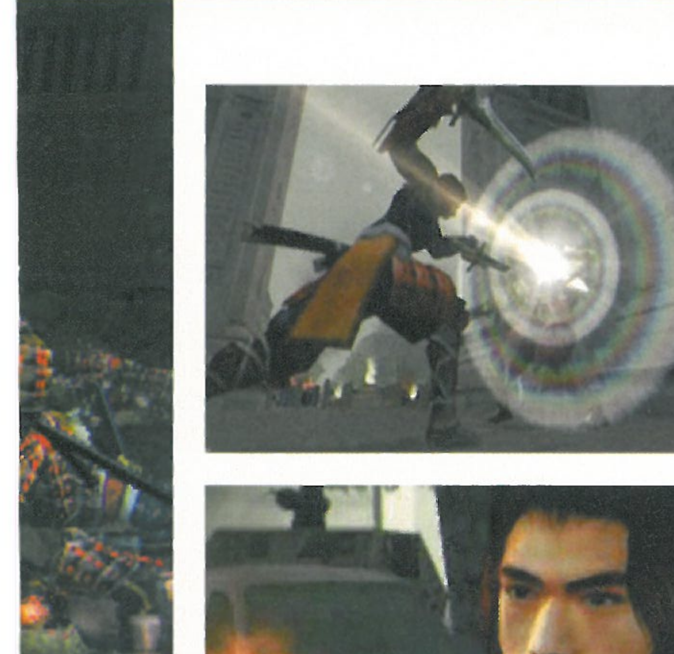
Este mes he tenido que asistir a dos presentaciones: una aquí, en Tokio, y la otra en París, a miles de kilómetros de distancia. Estoy hecho polvo, pero he conseguido las primeras imágenes de la nueva aventura de terror que está programando Capcom.

LA HISTORIA

Vidas cruzadas

EL ARGUMENTO DE «ONIMUSHA 3» comienza con el hundimiento del templo Honnoji, el castillo donde se desarrollaba la primera parte. Entonces descubrimos que no hemos derrotado a Nobunaga, sino que este malvado general ha abierto una puerta para viajar por el tiempo hasta la actualidad. Nuestra misión consiste en perseguirle hasta el año 2004, es decir, que nos tenemos que abrir camino a espadazos por el Japón medieval y, una vez que atravesemos la puerta dimensional, enfrentarnos con él en las calles medio destruidas de París, donde conoceremos a un segundo personaje controlable.

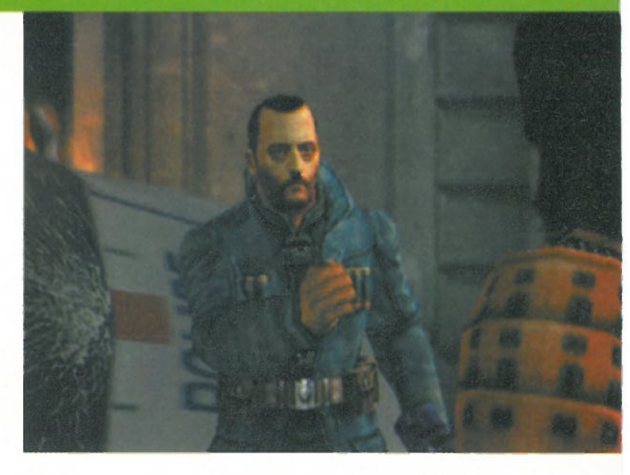




EL PERSONAJE PRINCIPAL

Vuelve el héroe

EL SAMURAI SAMANOSUKE, protagonista del primer juego, vuelve a la acción después de rescatar a la princesa Yuki. Aunque le cedió el relevo a Jubei en la segunda parte, ahora se vestido de nuevo su armadura y el guantelete del poder para derrotar a todo un ejército de muertos vivientes. Por supuesto, en «Onimusha 3» Samanosuke cuenta con nuevas armas, hechizos, y golpes especiales, pero las que no han cambiado son su cara y su voz, que siguen siendo los de la superestrella japonesa Takeshi Kaneshiro. Este actor, por cierto, también se ha prestado esta vez para realizar la captura de movimientos.





EL NUEVO PROTAGONISTA

¿Os suena su cara?

EL ACTOR FRANCÉS JEAN RENO ("El Profesional", "Godzilla") interpreta a Jacques Bran, un soldado del ejército francés que se ha separado de su pelotón, y es el único compañero de Samanosuke en esta aventura. Nuestro hombre se encuentra de repente en medio de todo "el tomate", y no duda en cargar su ametralladora y ponerse a luchar contra los demonios. A lo largo del juego podremos controlar a uno u otro según el escenario que nos toque jugar y, además, el personaje al que no llevemos se cruzará con nosotros y nos ayudará, con objetos o luchando a nuestro lado, en los momentos más duros.

« POR PRIMERA VEZ EN TODA LA SAGA NOS TRASLADAREMOS A PARÍS PARA COMBATIR CONTRA LOS DEMONIOS JUNTO A UN SEGUNDO PERSONAJE »



EL SISTEMA DE CONTROL ha sido bastante mejorado, y ahora nos permite saltar en todos los escenarios. Además, Jacques puede usar armas de fuego.



KEIJI INAFUNE

EL PRODUCTOR DEL JUEGO ha sido también el responsable de que los dos primeros «Onimusha» vieran la luz en PS2 y Xbox. Además, se ha encargado de sacar adelante las últimas entregas de la serie «Megaman» incluido «Battle Network» (uno de los primeros juegos online de Capcom). En la actualidad se encuentra al frente del Studio 2 dándole los últimos retoques a «Onimusha 3».

aquí Tokio

empezado a luchar por el primer puesto de ventas. Y además, todo esto coincide con el anuncio de que Irem pretende poner el broche final a la saga «R-Type».

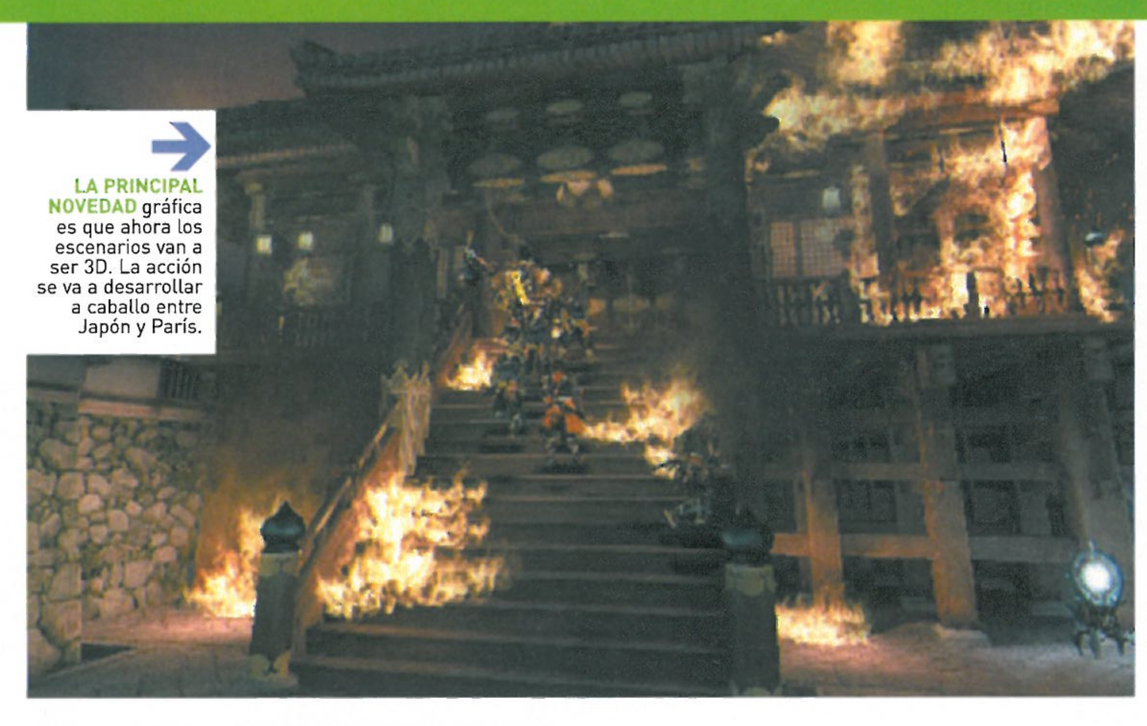
Ahora que se acerca el buen tiempo, nos toca hablar de vida sana, porque **Konami ha lanzado el primer juego de aerobic para PS2. Se llama «Aerobics Revolution» y viene acompañado por una alfombrilla especial, como si fuera un juego de baile.** El juego contará con varios niveles dependiendo de lo "cachas" que esté el jugador, aunque mucho me temo que sólo lo podremos disfrutar por estas tierras.

Y aprovechando que estamos en forma, nos trasladamos de un salto a Corea, donde **Sony celebró una fiesta con motivo del primer aniversario de PS2. La ceremonia también sirvió para presentar «Arc the Lad Online» un juego de rol que permitirá la participación simultánea de varios jugadores a través de Internet.** Lo que no sabemos es la fecha de lanzamiento, porque aún no ha salido «Spirits of the Dead», que es la entrega anterior.

Para despedirme os dejo una imagen con lo mejor del **AOU Show de este año. Como sabéis se trata de la feria de recreativas más importante del mundo, y allí se presentaron nuevos títulos como «Time Crisis 3», «F-Zero AC» o «Tokyo Cop».** Y eso que dicen que las compañías cada vez se dedican menos al arcade. En fin, el mes que viene más y mejores noticias. ¡Sayonara!

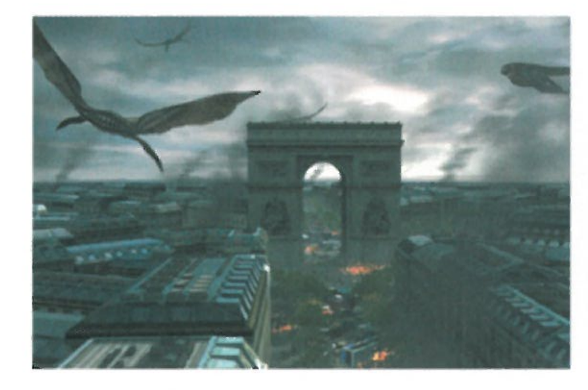


Time Crisis 3 fue una de las máquinas más jugadas de la feria. Apunteeen...



LA PRINCIPAL NOVEDAD gráfica es que ahora los escenarios van a ser 3D. La acción se va a desarrollar a caballo entre Japón y París.





LOS ESCENARIOS
Viajando por el tiempo

HAY DOS TIPOS DE NIVELES, que se intercalan a lo largo del juego. Los primeros están ambientado en el Japón de 1582,y recuerdan bastante a los de los dos juegos anteriores, mientras que el segundo tipo recrea la ciudad de París en la época actual. Para darle más vidilla al desarrollo, se han incluido algunos elementos interactivos, como el fuego, que podemos aprovechar durante los combates Además, por primera vez en la saga «Onimusha», estos escenarios están completamente realizados en tres dimensiones (antes estaban renderizados, como en «Resident Evil»), por lo que permiten un estilo de juego más dinámico, con cámaras en movimiento y efectos en tiempo real reflejándose en paredes y suelos. El realismo de los niveles está asegurado gracias al uso de vídeos y fotografías de los edificios de París, que han sido minuciosamente recreados en el juego. Seguro que a todos os suenan algunas zonas turísticas, como los Campos Elíseos.

LOS COMBATES
Sangre y espectáculo

LA PARTE PRINCIPAL DEL JUEGO son los constantes enfrentamientos contra los demonios Genma. Además de enfrentarnos a unos rivales muy rápidos, y de contar con movimientos extraordinariamente suaves, la mayor virtud radica en la variedad de formas de pelear que podemos utilizar. Por ejemplo, Samanosuke puede utilizar su espada mágica o combatir con dos katanas más pequeñas, mientras que Jacques es capaz de utilizar armas de fuego y un látigo de energía.







LAS SECUENCIAS
Tan cuidadas como en el cine

LOS VÍDEOS DE PRESENTACIÓN, en los que nos enteramos de qué va la historia, están muy cuidados en «Onimusha 3». Para que os hagáis una idea, todas las secuencias han contado con las colaboración de los actores que interpretan a cada personaje en el juego, y además están dirigidas por dos auténticos genios de la cámara, como Takashi Yamakazi (el mismo de los dos juegos anteriores) y Donnie Yen, un experto en el cine de acción que ha participado, entre otras, en "Blade II" y en la segunda parte de "Shangai Kid". Para colmo, Yamakazi ha contado con el actor que interpreta a Samanosuke para su próxima película.

LA CEREMONIA



LA PRESENTACIÓN DE «ONIMUSHA 3» se ha realizado simultáneamente en Japón (imagen superior) y París. Al tiempo que los principales responsables de Capcom echaban una partida a los primeros niveles jugables del juego, Jean Reno, el actor que le "presta" su cara a Jaques Bran, saludó a través de videoconferencia a todos los asistentes. Los programadores también nos desvelaron los primeros detalles sobre el juego y también nos dieron la fecha de lanzamiento, que aquí en Japón será en marzo del año que viene. A esperar tocan.

« LA ACCIÓN VA A SER MUCHO MÁS DINÁMICA GRACIAS A LOS ESCENARIOS 3D Y A LOS NUEVOS COMBOS DE ATAQUE CON ESPADAS Y ARMAS DE FUEGO »



LOS ESQUELETOS que nos atacaban en las dos primeras entregas del juego también van a estar presentes en «Onimusha 3», pero tendrán mejor pinta ¡y serán más peligrosos!

LOS ENEMIGOS
Demonios al estilo japonés

EL EJÉRCITO DE NOBUNAGA, o mejor dicho, lo que queda de él, está formado por fantasmas y demonios vestidos con armadura que se abalanzan sobre nosotros a la menor ocasión. Por supuesto, cada cierto tiempo nos tendremos que enfrentar con enormes mastodontes que hacen las veces de enemigos de fin de nivel y que necesitan estrategias especiales para ser derrotados. ¡No todo iban a ser peleas contra soldaditos con sombreros de paja y simples espadas! Tanto por su número como por su inteligencia, serán los enemigos más duros de toda la saga, y además harán gala de un cuidadísimo diseño.

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

METROID™ PRIME

SORTEAMOS:

2 Lotes que contienen:



Consola Nintendo GameCube y el juego Metroid Prime + cable Game Boy Advance

y 10 Lotes que contienen:



El juego Metroid Prime + cable GBA + mochila + funda para Nintendo GC

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril de 2003.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc139prime**



LAS PARTIDAS A TRAVÉS DE INTERNET SE ESTRENAN EN TODAS LAS CONSOLAS

¡¡LLEGA EL JUEGO ONLINE!!

¿Qué tienen en común un español, un japonés, un americano y un inglés? Mucho, porque ahora pueden compartir sus juegos favoritos. Y es que el juego online ya funciona en Xbox y GC, y está a punto de empezar en PS2. ¡Os invitamos a probarlo!

LO QUE DEBÉIS SABER



XBOX

- ¿Cuándo ha comenzado? **Se puso en marcha el pasado 14 de marzo.**
- ¿Cuánto hay que pagar? **El kit de conexión cuesta 59,99 euros.**
- ¿Qué juegos hay? **Moto GP3, Unreal, una nueva fase de Splinter Cell...**
- ¿Qué juegos vendrán? **Halo 2, Project Gotham 2, Star Wars: Galaxies...**



PLAYSTATION 2

- ¿Cuándo ha comenzado? **La fase de pruebas se iniciará el 24 de abril.**
- ¿Cuánto hay que pagar? **El paquete de inicio costará 60 euros.**
- ¿Qué juegos hay? **SOCOM, Hardware y Destruction Derby son casi seguros.**
- ¿Qué juegos vendrán? **Resident Evil Online, Final Fantasy XI, GT4...**



GAMECUBE

- ¿Cuándo ha comenzado? **El primer juego online salió el 14 de marzo.**
- ¿Cuánto hay que pagar? **45 euros por el adaptador, más 8,95 euros al mes.**
- ¿Qué juegos hay? **El único disponible es Phantasy Star Online.**
- ¿Qué juegos vendrán? **Sólo hay uno confirmado: Ghouls´N Ghosts.**

XBOX

Microsoft, a muerte con el juego online

Ficha

- fecha de inicio: **Está en marcha desde el pasado 14 de marzo.**
- precio: **Kit de conexión, 59,99 euros (incluye Xbox Communicator y suscripción gratuita al servicio Xbox Live durante 12 meses).**
- juegos disponibles: **Mech Assault, Unreal Championship, Ghost Recon, Whacked!, Moto GP, Capcom vs SNK 2, NFL Fever 2003. Descargas de contenidos para Splinter Cell, ToeJam & Earl III y MX Superfly.**
- juegos futuros: **True Phantasy Live Online, Halo 2, Phantasy Star Online, Star Wars: Galaxies, Project Gotham 2...**

Así lo ve...

MICROSOFT: "El juego online tiene un gran futuro, está ampliando las experiencias jugables, y todo lo que se necesita para acceder a él está en Xbox: disco duro, puerto de Ethernet... Además, Xbox ofrece un servicio completo, mientras que PS2 ofrece sólo la conexión; después cada juego tiene un interfaz distinto, su propia autentificación, etc. En cuanto a GC, cuando Nintendo revele su estrategia tendré una opinión. Pero quiero señalar que los usuarios de Xbox Live! podrán hablar entre ellos mientras juegan a «Phantasy Star Online», algo exclusivo de Xbox".

MICHEL CASSIUS
Director europeo de Xbox

Así lo vemos nosotros

Xbox tiene la ventaja de que no nos obliga a comprar ningún tipo de adaptador para jugar online. El sistema "centralizado" de Microsoft sale más barato a la larga si tenemos la intención de conectarnos a muchos juegos, y además ayuda a las compañías que tengan poca experiencia en el manejo de servidores para albergar las partidas online.

Aunque la banda ancha se está extendiendo rápidamente en nuestro país, todavía existe mucha gente que puede quedarse fuera por no tenerla en casa. Además, parece que faltan títulos punteros en el catálogo de juegos. ¡A ver si en el próximo E3 de Los Ángeles nos desvelan algún bombazo!

La estrategia de Microsoft ha reservado al juego online un papel estelar desde que nació Xbox. Su consola es la más comprometida con las partidas a través de Internet.

La forma de llevar el tema por parte de Microsoft podría llamarse "centralizada", porque es la propia compañía la que gestiona Xbox Live!, el servicio de juego online. ¿Qué significa? De cara a las compañías que desarrollan juegos, Microsoft se encarga de poner en marcha y mantener los servidores centrales a los que accedemos para jugar online, así que ellas sólo deben preocuparse de programar sus títulos. De cara a los usuarios, esto se traduce en que tenemos que pagar una cuota mensual fija por acceder al servicio (gratuita los 12 primeros meses al comprar el kit de conexión), sin importar a cuántos títulos juguemos, además de lo que nos cueste la conexión a nuestro propio proveedor de Internet, por supuesto.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR ONLINE? La ventaja de Xbox sobre sus rivales es que nació con la vista puesta en Internet, así que al comprarla la sacamos de la caja ya preparada para jugar online: tiene un puerto Ethernet para conectarnos a la red, y su disco duro favorece que nos podamos descargar contenidos (personajes, fases de juegos, etc.). Lo único que hace falta es comprar el kit de conexión, que incluye el Xbox Communicator (unos auriculares con micrófono para hablar con otros jugadores) y una suscripción por 12 meses a Xbox Live. También debemos tener banda ancha en casa, porque es el único tipo de conexión que acepta la consola.

¿QUÉ JUEGOS HAY? En el propio kit de conexión encontramos demos de «Moto GP», «Whacked!» y «Mech Assault», pero está claro que éste es el apartado que más debe mejorar Xbox si quiere triunfar. Un shoot'em up subjetivo de la calidad de «Unreal Championship» y la nueva fase descargable para «Splinter Cell» marcan el camino a seguir en un futuro para el que se prometen 50 nuevos juegos a lo largo de 2003. El esperado «Halo 2» aparece en el horizonte como el gran buque insignia, pero no saldrá hasta el próximo año.

¿QUÉ NECESITAMOS?



Kit de conexión
Cuesta 59,99 euros, e incluye el disco de conexión a Xbox Live! y estos cascos que aparecen en la imagen de aquí arriba. Su nombre es "Xbox Communicator", y sirven para hablar "en vivo y en directo" con nuestros rivales durante la partida.

Consola
Xbox está preparada de inicio para el juego online, así que no necesita ningún tipo de adaptador. Tiene un puerto de Ethernet, y su disco duro es perfecto para que nos descarguemos contenidos extra de juegos: fases, personajes, rankings...

TOMA DE CONTACTO

SUS MEJORES JUEGOS ONLINE



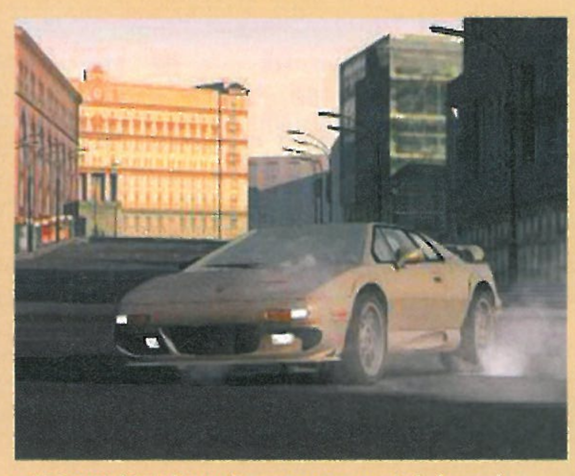
«UNREAL CHAMPIONSHIP» Este shooter subjetivo es todo un clásico del juego online. Su modo Deathmatch, inigualable.



«SPLINTER CELL» es el mejor ejemplo de las posibilidades de descarga: ¡nos podemos bajar una nueva fase de juego!



«MOTO GP» nos permite disputar carreras con información actualizada en pantalla. El kit de conexión incluye una demo.



«PROJECT GOTHAM 2» Sus carreras por ciudades reales son una de las grandes esperanzas para los próximos meses.

Así opinan los programadores

"Soy un gran fan del juego online. El problema es que para tener la mejor experiencia necesitas banda ancha, y eso ha sido un sueño hasta hace poco. PS2, Xbox y GC deben contribuir a su crecimiento y hacer que la gente reciba cada vez mejores juegos." **DAVE PERRY, PRESIDENTE DE SHINY ENT.**



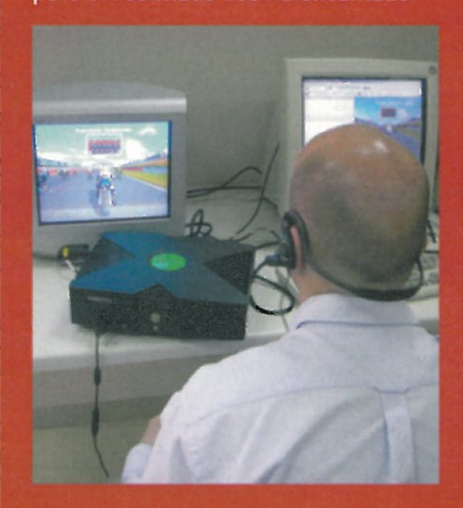
«TRUE PHANTASY LIVE ONLINE» En este RPG habrá que cumplir distintas misiones en compañía de otros jugadores.



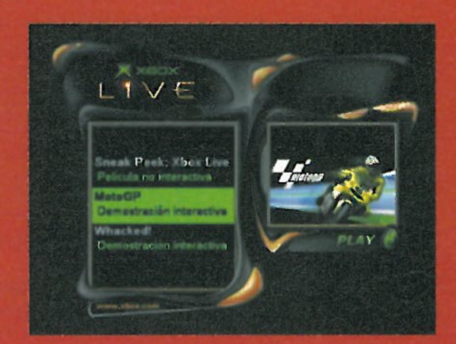
«HALO 2» es, probablemente, el juego más esperado por los usuarios de Xbox. Saldrá a comienzos del año que viene.

No sólo juego, ¡también hablo!

Al principio éramos escépticos sobre cómo sería eso de jugar y hablar al mismo tiempo con nuestros rivales, pero el resultado nos ha encantado:



- **El Xbox Communicator se conecta en el mando,** y nos permite incluso distorsionar nuestra voz al hablar.
- **Tras introducir el disco de conexión,** la consola establece automáticamente el contacto con el servicio Xbox Live!.



- **Una vez conectados,** podemos acceder a las demos jugables de «Moto GP», «Whacked!» y «Mech Assault». Basta dar a "Play" y... ¡a comerse el mundo!



- **En «Moto GP»** existe la opción de que el titular de la cuenta "invite" a tres amigos a jugar online a pantalla partida sin necesidad de que estén suscritos.

PLAYSTATION 2

La garantía de tener los juegos punteros

Ficha

- fecha de inicio: **La fase de pruebas con usuarios comenzará el 24 de abril. Todavía no hay fecha de inicio definitiva.**
- precio: **Paquete de inicio, 60 euros (incluye el adaptador de red, un micrófono para jugar a SOCOM, y una versión del juego sólo para uso online). Cada compañía cobrará la cuota que estime por jugar a sus juegos.**
- juegos disponibles: **No están confirmados, pero parecen casi seguros SOCOM, Destruction Derby Arena y Hardware. Tony Hawk 4 también admite las partidas online y ya está disponible.**
- juegos futuros: **Final Fantasy XI, Resident Evil Online, Everquest Online Adventures, Gran Turismo 4, Ghouls´N Ghosts.**

Así lo ve...

SONY: "Los juegos en red de PS2 serán a la vez excitantes y fáciles de jugar. Las pruebas de usuarios nos ayudarán a determinar la forma y naturaleza de la oferta comercial con que cuenta este servicio, pero nuestros valores se reducen a uno: obtener una plataforma muy diversa y global. Además, la sencillez de nuestro servicio de juegos en red acelerará la adopción de la banda ancha en nuestro país, e impulsará el crecimiento del mercado total del juego".

JAMES ARMSTRONG
Consejero Delegado y Vicepresidente de SCE para España y Portugal.

Así lo vemos nosotros

Los juegos más famosos de PS2 van a ser online dentro de unos meses, y eso es lo que más valoran los usuarios, por encima de otras consideraciones técnicas.

Sony todavía no ha fijado fecha para el inicio del juego online en Europa, y sólo podremos jugar si tenemos banda ancha en casa. Además, el pagar por cada título puede encarecer el servicio si nos apuntamos a muchos juegos. Es preocupante que dos años después de salir la consola sigamos sin disfrutar de sus capacidades online, y que Sony no haya dado una fecha concreta de cuándo estará disponible este servicio en España.

Sony ve el juego online como una opción más que su máquina debe ofrecer a los usuarios, aunque no es la principal. Quizá por eso, aún está en fase de pruebas.

La aproximación de Sony es distinta a la de Microsoft. El juego online no debe tirar de las ya de por sí excelentes ventas de su consola, algo que sí ocurre con Xbox. Quizá por ello, nunca ha demostrado especial urgencia por llegar antes que los demás. Además, su estrategia es el polo opuesto a la "centralización" que propone Microsoft: Sony garantiza la conexión de PS2 a Internet con el adaptador de red, pero no interviene en ningún otro aspecto. Así, para jugar online no hará falta suscribirse a ningún servicio general como Xbox Live!, sino que tendremos que pagar la cuota que fije cada compañía por participar en sus juegos. Éstas, por su parte, tendrán más libertad al no depender de una "casa central", pero por contra deberán mantener sus propios servidores.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR ONLINE? Tendremos que comprar un adaptador de red para banda ancha, el único tipo de conexión que permitirá PS2. Sony acaba de anunciar que el 24 de abril comenzará de la fase de pruebas para usuarios. Las inscripciones se tramitan a través de la página http://es.playstation.com, y los seleccionados tendrán que pagar 60 euros por el paquete de inicio, que incluirá el adaptador, un micrófono para jugar a «SOCOM» (no se usará en todos los juegos) y el propio juego «SOCOM». Es de esperar que ése sea el precio final que nos cobren para poder jugar online con nuestra PS2, teniendo en cuenta, como hemos dicho, que después cada compañía podrá cobrarnos una cuota adicional.

¿QUÉ JUEGOS HAY? Sony no ha confirmado tampoco los juegos de lanzamiento, pero «SOCOM», «Hardware» y «Destruction Derby Arena» parecen candidatos claros a estar listos el día que comience a funcionar el juego online. Sin embargo, la gran baza de Sony es la entrada en Internet de sus "pesos pesados": hablamos de «Final Fantasy XI», «Resident Evil Online» y hasta «Gran Turismo 4».

¿QUÉ NECESITAMOS?



Network Adaptor
Este pequeño adaptador servirá únicamente para establecer la conexión a través de banda ancha. Su precio no está confirmado, pero es casi seguro que estará en torno a los 60 euros.

Consola
En Japón, donde ya disfrutan del juego online desde hace meses, está disponible el disco duro, pero aquí no va a salir a la venta, con lo que las descargas de contenidos no serán tan fáciles como en Xbox.

SUS MEJORES JUEGOS ONLINE



«SOCOM» es un juego de acción en el que formamos parte de un comando de élite que cumple distintas misiones.



«DESTRUCTION DERBY ARENA» mantendrá el estilo de otras entregas del juego, con carreras salvajes donde valdrá todo.



«TONY HAWK 4» puede considerarse el primer juego online de PS2, porque ya está disponible desde hace varios meses.



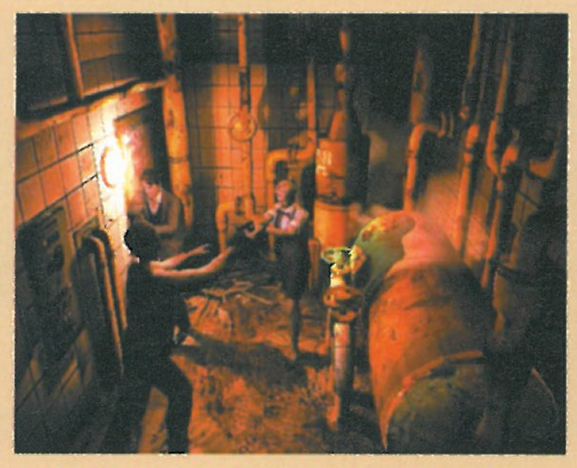
«FINAL FANTASY XI» nos permitirá escoger entre 4 razas distintas para ir a buscar aventuras en un mundo persistente.

Así opinan los programadores

"Aún no hemos decidido la estrategia para nuestros juegos online en los territorios PAL. PS2 tiene una ventaja competitiva sobre GC y Xbox por su mayor base de consolas instaladas, pero la banda ancha puede limitar la base inicial de suscriptores". **TOMOHIRO YOSHIKAI, DIRECTOR DE SQUARE EUROPE.**



«EVERQUEST ONLINE ADVENTURES» será otro juego de rol en la línea de «FFXI». Los fans del género estarán contentos.



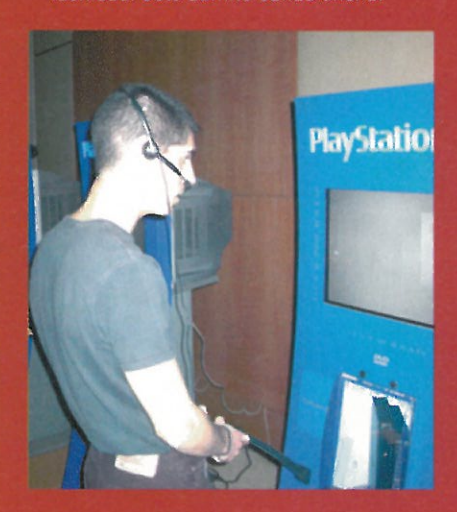
«RESIDENT EVIL ONLINE» Tendremos que colaborar con los habitantes de Raccoon City para sobrevivir a los zombis.

Se buscan "testeadores"

Sony está buscando usuarios de PS2 para probar el juego en red, aunque nosotros ya pudimos jugar nuestras primeras partidas en Londres:

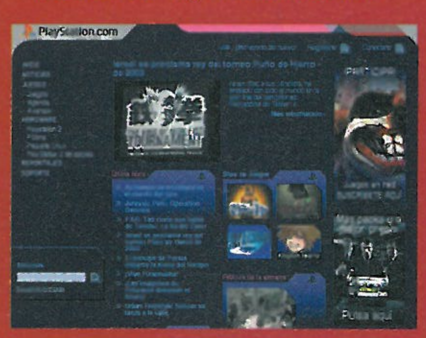


■ **El Network Adaptor** se conecta a la parte posterior de la consola con total facilidad. Sólo admite banda ancha.



■ **Este micrófono** no se utiliza de forma general como en Xbox Live! Sólo sirve para hablar si jugamos a «SOCOM».

■ **También probamos «Hardware» y «Destruction Derby»**, y la verdad es que no había "lag" ni ralentizaciones.



■ **http://es.playstation.com.** En esta web podéis echar vuestra solicitud para ser "testeadores". Si os eligen, tendréis que pagar 60 euros por el paquete de inicio.

GAMECUBE

Nintendo prefiere mantenerse a la espera

Si Nintendo ha lanzado los adaptadores de red para la consola ha sido por la salida de «Phantasy Star Online», no porque esté pensando potenciar el juego en Internet.

Y es que la Gran N no ve claro que el futuro de los juegos pase por la red. Cada vez que alguien hace una declaración "oficial", repite lo mismo: el momento del juego online está lejano, y los beneficios de lanzarse a este campo son demasiado inciertos. El único compromiso era con las demás compañías desarrolladoras, en el sentido de que lanzarían el adaptador de red cuando hubiese algún juego que lo necesitase. Eso sí, la puesta en marcha y mantenimiento de los servidores de juego correría de su parte. Eso es lo que ha pasado con «Phantasy Star Online». En realidad, las nuevas "experiencias jugables" por las que apuesta Nintendo son la conectividad entre GC y GBA, y el E-Reader, el sistema para incorporar la lectura de "cartas" a los juegos.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR ONLINE? La gran ventaja de GameCube es que no importa el tipo de conexión a Internet que tengamos en casa, porque Nintendo ha puesto a la venta dos adaptadores distintos, uno para módem y otro para líneas de banda ancha, al precio de 45 euros cada uno. A partir de ahí, son las compañías las que tienen la palabra a la hora de pedirnos el "peaje" de una cuota mensual por jugar a sus juegos. Sega, la pionera en GameCube, cobra 8,95 euros al mes por jugar a «Phantasy Star Online», aunque el primer mes de conexión es gratis.

¿QUÉ JUEGOS HAY? El panorama en GameCube no puede ser más desalentador. No es sólo que actualmente exista un único juego online, sino que, mirando al futuro, hay poca cosa aparte de rumores sin confirmar. Dada su postura, a nadie debe extrañar que no haya previsto ningún juego de la propia Nintendo, pero es que el resto de compañías tampoco parecen por la labor de lanzar juegos online. Quizá ahora que el adaptador está disponible en todo el mundo, comiencen a aparecer nuevos títulos, como demuestra el reciente anuncio de «Ghouls´N Ghosts».

Ficha

- fecha de inicio: **El juego online está en marcha desde el pasado 14 de marzo.**
- precio: **Adaptador, 45 euros. Sega cobra una cuota mensual de 8,95 euros por jugar a «Phantasy Star Online», aunque cuando compramos el juego nos aprovechamos de una oferta que permite que los primeros 30 días nos salgan totalmente gratis.**
- juegos disponibles: **Phantasy Star Online.**
- juegos futuros: **Capcom acaba de anunciar Ghouls´N Ghosts. No hay ninguno más confirmado, aunque los rumores hablan de Mario Kart Online y Pokémon Online.**

Así lo ve...

NINTENDO: "Creo que el tema online es un área que, quizás inevitablemente, formará parte del juego en consola, pero no creo que las opciones online por sí mismas hagan que un título sea bueno. El juego debe sobresalir por sus propios méritos. Nintendo es más prudente respecto al juego online que nuestros competidores, pero eso no significa que no estemos investigando en este campo. Actualmente, apoyamos a los "third parties" que desarrollen juegos online con el lanzamiento del adaptador para módem y banda ancha el 14 de marzo, el mismo día en que salió el primer juego online para GameCube, «Phantasy Star Online»".

JIM MERRICK
Director de Marketing de Nintendo Europa.

Así lo vemos nosotros

↑ GameCube es la única consola que permite el juego online sin importar el tipo de conexión que tengamos en casa, módem o banda ancha. Al igual que va a ocurrir con PlayStation 2, en la consola de Nintendo no existe una cuota por suscribirnos al juego online, sino que pagamos por cada juego individualmente.

↓ Evidentemente, el principal punto en contra es la falta de apoyo por parte de la propia Nintendo, y la casi absoluta escasez de juegos en desarrollo. Con su estrategia de "esperar a ver qué tal les sale a los demás", Nintendo se está arriesgando a llegar tarde en caso de que el juego online triunfe y se acabe imponiendo.

¿QUÉ NECESITAMOS?



Adaptadores
GameCube es la única consola de las tres que permite cualquier tipo de conexión sin importar que tengamos un módem o una línea de banda ancha en casa. El precio de los 2 adaptadores es el mismo, 45 euros.



Consola
GameCube no está preparada de inicio para las partidas online. En cuanto a la descarga de contenidos, Nintendo parece preferir la conectividad con su GBA como forma de lograr extras para los juegos.

SUS MEJORES JUEGOS ONLINE



«PHANTASY STAR ONLINE» es un juego de rol en el que nos encontramos diferentes misiones muy concretas por cumplir.



LAS MISIONES resultan de lo más variado. El planeta Ragol, que es donde se desarrolla el juego, está lleno de peligros...



PODEMOS FORMAR EQUIPOS de hasta cuatro componentes. Lo mejor es que busquemos gente de nuestro mismo nivel.



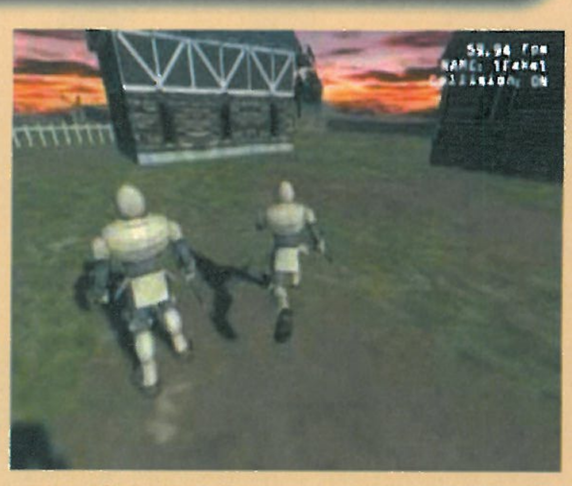
PARA COMUNICARNOS con los demás podemos usar nuestro propio idioma, o bien un sistema de signos que tiene el juego.

Así opinan los programadores

"Hemos hecho pruebas con «Mario Kart», pero creemos que sería muy difícil trasladarlo al juego online. En Nintendo no vemos que los juegos online aseguren el éxito, así que no creo que hagamos una presentación de títulos online en el próximo E3". **SHIGERU MIYAMOTO, G. MANAGER DE NINTENDO.**



EXISTE UN "LOBBY" CENTRAL desde el que entramos a los distintos escenarios donde transcurren las distintas misiones.



«GHOULS 'N GHOSTS» Este juego de acción es, de momento, el único título online confirmado para los próximos meses.

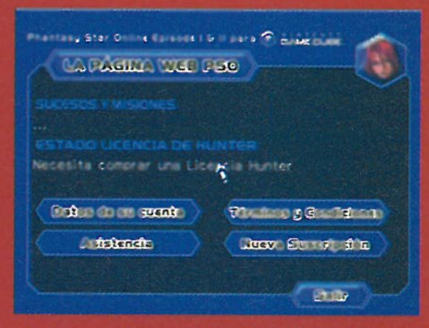
TOMA DE CONTACTO

De vuelta al planeta Ragol

Como sabéis, «PSO» salió en su día para Dreamcast, y ahora las partidas de GameCube resultan exactamente iguales que en la consola de Sega:



■ **El adaptador de Internet,** ya sea el de módem o el de banda ancha el que utilicemos, se conecta con total facilidad en la parte de abajo de la consola. Tiene un tamaño diminuto.

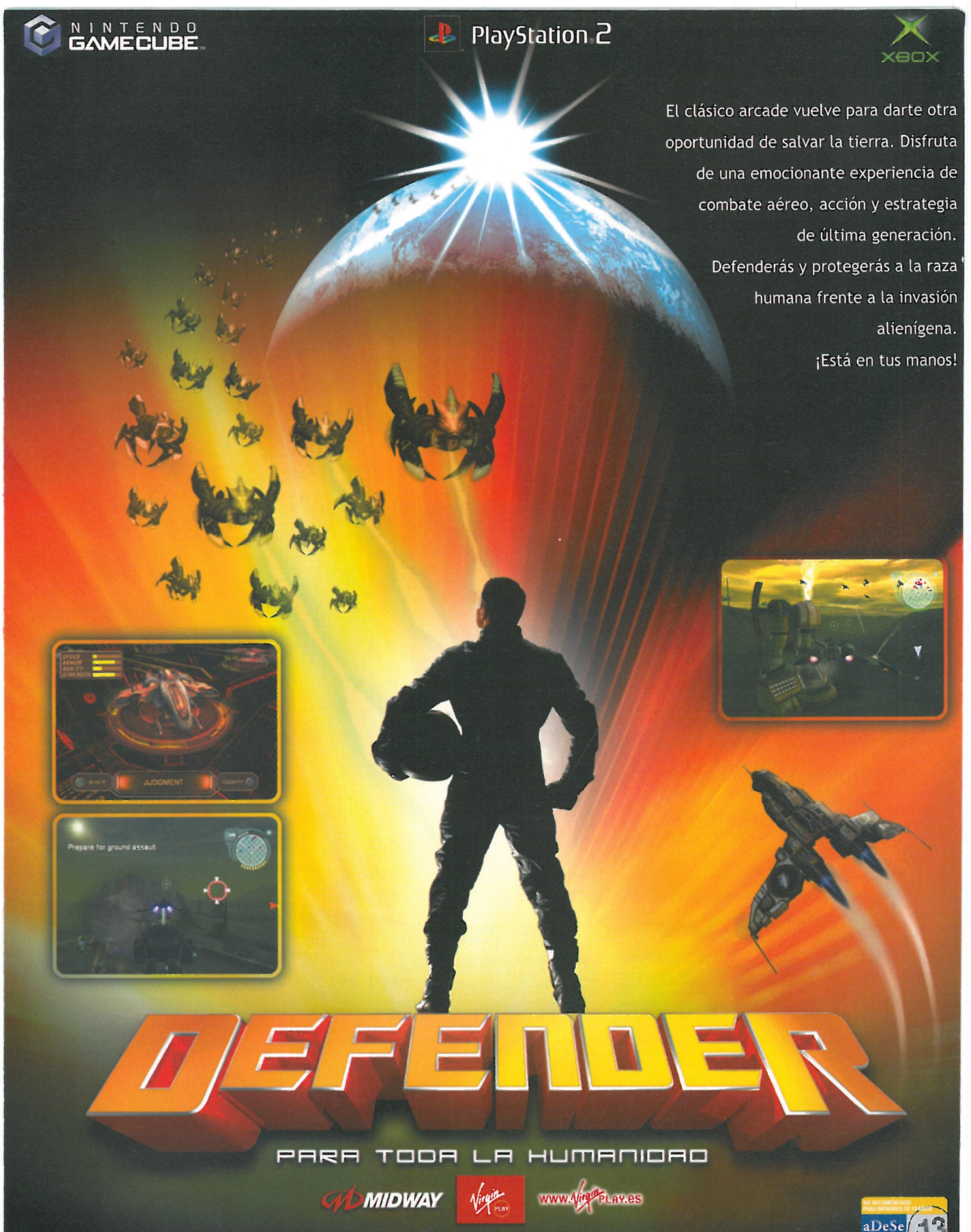


■ **Al conectarnos al modo online,** el propio juego nos dice que tenemos que comprar una "licencia de Hunter". En la caja viene un número de serie que nos permite jugar gratis durante los 30 primeros días, pero luego tendremos que pagar 8,95 euros al mes.

■ **Las partidas son fluidas,** y la acción transcurre sin interrupciones. Sega tiene ya mucha experiencia acumulada con los juegos online, y eso se nota.



■ **Nosotros lo probamos el mismo día del lanzamiento,** y no encontramos problemas para poder unirnos a otros jugadores que ya estaban conectados. La comunicación con ellos es muy fácil.


NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
XBOX
El clásico arcade vuelve para darte otra oportunidad de salvar la tierra. Disfruta de una emocionante experiencia de combate aéreo, acción y estrategia de última generación. Defenderás y protegerás a la raza humana frente a la invasión alienígena.
¡Está en tus manos!
JUDGMENT
Prepare for ground assault
DEFENDER
PARA TODA LA HUMANIDAD
MIDWAY
Virgin PLAY
www.VirginPLAY.es
aDeSe
+13
Defender © 2002 Midway Amusements Games, LLC. Todos los derechos reservados. DEFENDER, MIDWAY y los logos de Midway son marcas comerciales registradas de Midway Amusement Games, LLC.
Usado con permiso. Utiliza Bink Video. © 1997-2002 por RAD Game Tools, Inc. Convertido por Inevitable Entertainment, Inc. Distribuido bajo licencia por Midway Home Entertainment Inc. El resto de

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«RYGAR» Con la manera de repartir leña que tiene este gladiador, no es de extrañar que nos haya dejado tan buena impresión. Pasad unas páginas y descubrid todo lo que nos espera en este sorprendente "remake" para PS2.



«MOTO GP3» Acabamos de aparcar nuestra moto después de echar las primeras carreras con este gran simulador de PS2. ¡Qué pasada!

PÁGINA 48

X-MEN 2

El mutante más cañero de la Patrulla X parece dispuesto a "cepillarse" a todo el que se le ponga por delante. Aquí ya le hemos visto utilizar sus garras en todas las consolas. ¿Queréis verlo vosotros ?



PÁGINA 58

«PROJECT ZERO» Os lo avisamos: para leer el adelanto de esta aventura de terror de Xbox hacen falta agallas. ¿Os atreveis?

EN ESTE NÚMERO...

Acción, super-héroes, carreras de motos o aventuras de terror. Nuestra sección de preestreno es un excelente aperitivo de los éxitos que se nos vienen encima.



¡LUCHA POR TU VIDA, LOBEZNO! En su búsqueda de una cura y de respuestas sobre su pasado, Lobezno se enfrentará a cientos de amenazas, enemigos y hasta supervillanos.





LAS CLAVES

1 **EL PROTAGONISTA,** Lobezno, un personaje excepcional que será fielmente retratado, con toda la fiereza y el carisma que muestra en los cómics.



2 **EL SISTEMA DE COMBATE,** mezcla de combos, peleas en grupo con montones de enemigos, mucho sigilo y una pizca de estrategia.



3 **LOS SUPERPODERES** de Lobezno están bien recreados, ¡y también los de sus archienemigos!



- Abril
- Activision
- Acción

X- MEN 2

¿Te meterías en líos con un tipo que tiene esqueleto y garras metálicas, poderes mutantes y ganas de bronca? ¡Nosotros no!

SI HABLAMOS DE SUPER-HÉROES MUTANTES, Lobezno es el mejor en su trabajo: es fuerte, ágil, tiene unas garras indestructibles y hasta hace sus pinitos como actor: la segunda peli de la "Patrulla X" se va a estrenar pronto, y coincidiendo con su llegada al cine tendremos también «X-Men 2: La Venganza de Lobezno» en nuestra consola.

Pero el juego no se basará en la película, sino que narrará una historia paralela. A Lobezno le han inoculado un virus letal, y se lanzará en busca de una cura y de respuestas sobre su pasado, recorriendo bases militares, ciudades y centros de experimentación en un desarrollo de acción con toques de aventura. Allí se las verá con mercenarios, pistoleros y algún que otro supervillano salido del cómic, como su "colega" Dientes de Sable, su "gran amiga" Dama Mortal o el mismísimo Magneto.

LOBEZNO TENDRÁ UN MONTÓN DE HABILIDADES. Cuando se acerque a un enemigo, podrá maniobrar en torno a él y atacarle con sus garras, además de con llaves y combos. Y si está en la posición adecuada, incluso hará un ataque "especial" para eliminar de un golpe toda resistencia.

Además, nuestro héroe será capaz de usar sus sentidos animales (una especie de visión térmica) para descubrir trampas o liquidar a sus rivales sigilosamente, lo que le servirá también para desbloquear nuevos golpes.

Pero ojo, que también habrá que darle algo al "coco", pues contra bestias como Juggernaut o Wendigo no podremos liarnos a zarpazos sin más, sino que habrá que buscar la estrategia más efectiva. La aparición de colegas de la Patrulla X, como Coloso, Bestia o el Profesor X, completarán un juego salido directamente de las viñetas del cómic. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece muy entretenido, ya que Lobezno es una máquina de luchar. Y la historia, realizada por guionistas del cómic, es interesante. Eso sí, el motor gráfico no está del todo pulido...



"¡PUEDO CON VOSOTROS Y CON VEINTE MÁS!" Lobezno podrá luchar contra varios enemigos a la vez gracias a los combos que logrará a lo largo del juego.

«X-MEN 2» SE CENTRARÁ EN LA FIGURA DE LOBEZNO, Y MEZCLARÁ EL MUNDO DEL CÓMIC CON LA ACCIÓN Y PELEAS CONSTANTES

¡OJO AL DATO!

"X-Men 2" se estrenará a principios de mayo... PRONTO VEREMOS LA NUEVA PELÍCULA

En breve llegará a los cines la esperadísima segunda parte de "X-Men". La Patrulla tendrá que defender a los suyos e impedir el exterminio mutante, y de nuevo, Lobezno se llevará la parte del león en la pantalla...



X2 - LA PELÍCULA

Lobezno ha salido en la gran mayoría de las plataformas... ES TODO UN VETERANO DE LAS CONSOLAS

En solitario o acompañado, este héroe ha salido en juegos como «X-Men: Mutant Apocalypse» (SNES), «Marvel Super Heroes» y «Marvel Vs. Capcom» (PSone), y hasta como "artista invitado" en «Tony Hawk 3» (PS2, Xbox y GC). ¡Tiene más tablas que Mario!







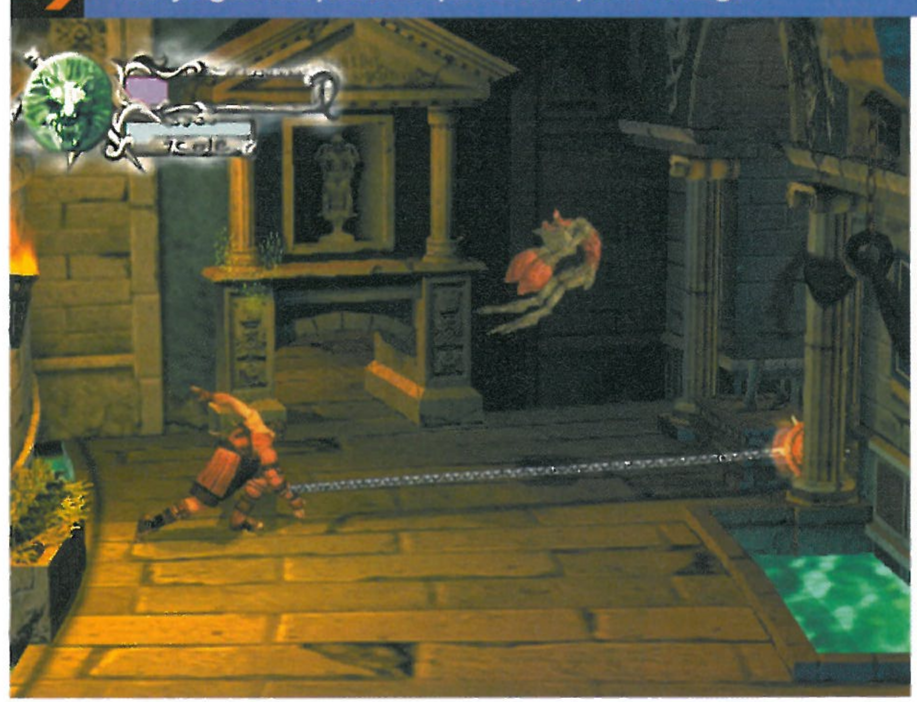
"CÚ-CÚ, ¿QUIÉN VA?" El sigilo será muy importante, y permitirá acabar con los enemigos de forma rápida.



JUGGERNAUT será un hueso bastante duro de roer. Habrá que usar las trampas del escenario contra él.



LOS SUPERPODERES de Lobezno urán desde los golpes especiales, hasta sentidos como el súper olfato.



ESTE GLADIADOR GRECO-ROMANO armado con varios escudos ha sido contratado por Tecmo para protagonizar su nuevo juego de acción. Si Rygar supiera lo que le espera...



LAS CLAVES

1 **LOS ESCUDOS,** que nos permitirán realizar un sinfín de movimientos especiales y combos distintos, así como invocar a tres poderosas criaturas.



2 **LOS COMBATES** serán rápidos e intensos, especialmente cuando nos toque enfrentarnos a los aguerridos jefes finales.



3 **LOS ESCENARIOS,** que además de ser muy grandes, serán interactivos. Vamos, que nos los podremos cargar.





- Mayo
- Tecmo
- Acción

RYGAR

Siglos antes de que naciese el "Capitán América", ya existía un gladiador que ganaba batallas atizando mandobles con su escudo.

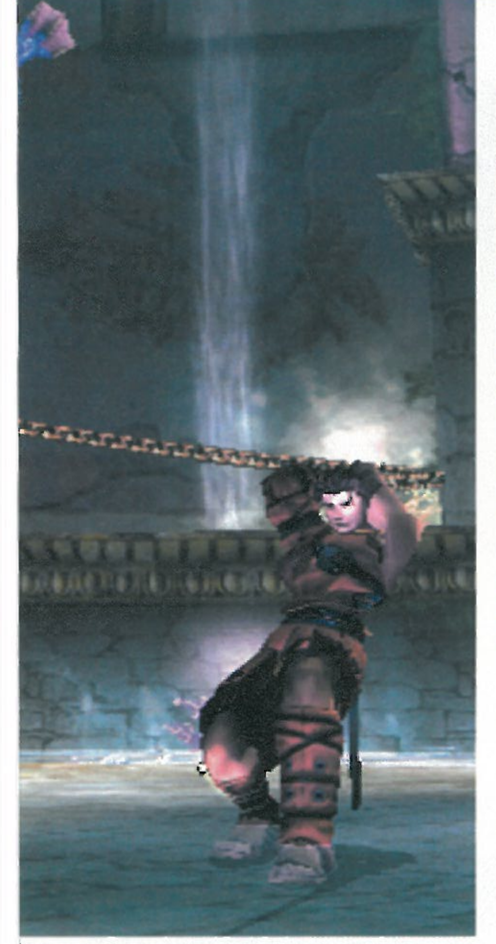
PREPARAOS PARA HACER UN VIAJE EN EL TIEMPO, porque el próximo juego de acción para PS2 os llevará de vuelta a la Grecia clásica. Pero que conste que para disfrutar a tope de los combates en tercera persona de «Rygar: The Legendary Adventure» no vais a tener que desempolvar los libros de mitología, aunque tampoco estaría mal que les dieseis un repaso para "empaparos" del argumento.

Todo se originará cuando al dios griego Cronos se le ocurra sembrar el caos en la Tierra secuestrando a una bella princesa y abriendo las puertas del averno. De chafarle los planes se encargará Rygar, el gladiador protagonista, quien no se arrugará ante los cientos de enemigos que intentarán detenerle. Para salvar el pellejo, Rygar irá armado con tres escudos diferentes, que lo mismo le valdrán para protegerse que para atacar lanzándoselos a sus rivales. Eso sí, como es un tío avispado, los llevará atados con una cadena para recuperarlos después.

ESTOS ESCUDOS, LLAMADOS "DISKARMORS", también nos servirán para realizar un montón de alucinantes combos, como enganchar a los enemigos y darles vueltas hasta marearlos, o para invocar a unas criaturas gigantescas para que repartan leña por nosotros. Además, con ellos también podremos hacer algunos movimientos especiales, como balancearnos de plataforma en plataforma igual que Indiana Jones con su látigo, así que no nos negaréis que los famosos escudos van a ser una joya.

Después de contaros esto, os podéis imaginar que los niveles de acción serán muy altos, comparables incluso a los de «Devil May Cry», aunque si queréis saber todo lo que da de sí la aventura de este gladiador, vais a tener que esperar todo un mes. MC

PRIMERA IMPRESIÓN
La acción va a ser muy intensa y divertida gracias a la cantidad de combos y golpes disponibles. Lo único que nos tiene un poco mosqueados es su duración.





GRACIAS A LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES podremos deslizarnos por cuerdas invisibles o trepar a zonas elevadas. Eso sí, los iremos ganando poco a poco.

■ GRACIAS AL PODER DE SU ESCUDO, RYGAR VA A SER CAPAZ DE ENFRENTARSE A DECENAS DE ENEMIGOS EN COMBATES MUY RÁPIDOS ■

¡OJO AL DATO!

No es una idea nueva...
EL JUEGO SE BASA EN UN ARCADE DE 1986

Los "lavados de cara" de arcade famosos están de moda, como demuestran las nuevas versiones de «Contra» o «Shinobi». Pues bien, «Rygar: The Legendary Adventure» también se apuntará a la moda, porque es la revisión de una recreativa de los años 80.



Una gran banda sonora...
LA MÚSICA CORRERÁ A CARGO DE LA ORQUESTA FILARMÓNICA DE MOSCÚ

Para proporcionar al juego una ambientación épica, la banda sonora de este título va a ser interpretada por la orquesta filarmónica de Moscú. Y por lo que hemos podido oír, la verdad es que no tiene desperdicio.







PODREMOS INVOCAR A PODEROSOS SERES, que se encargarán de dar un buen repaso a todos los malos.



LOS ESCENARIOS estarán muy bien diseñados, y el nivel de detalle de algunos malos no se quedará atrás.



ENEMIGOS DE DISTINTOS TIPOS nos atacarán en grupo, así que elegir bien el escudo nos será muy útil.



CORRER EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD será el principal aliciente de este juego, en el que tendremos a todos los pilotos y circuitos reales a nuestra disposición.



EL MODO SIMULACIÓN ofrecerá un control más real y exigente, aunque, por supuesto, si hacemos alguna locura acabaremos muy mal parados.



ESTA CÁMARA SUBJETIVA será una de las novedades que tendrá esta tercera entrega.



EL COMPORTAMIENTO DEL PILOTO será de lo más real. ¿Alguien intenta adelantarme?



LAS CLAVES

1 LA LICENCIA OFICIAL, que incluirá a todos los pilotos del campeonato, más un total de 41 motos.

2 SUS DOS MODOS DE CONTROL permitirán ajustar el manejo en función de nuestra destreza a la hora de pilotar la moto.

Abril ■ Namco ■ Velocidad

MOTO GP3

Jugar con casco puede parecer ridículo, pero es que una cosa es saltar plataformas, y otra ir a 250 por hora con una moto de 500.

AHORA QUE CRIVILLÉ SE HA RETIRADO, el mundo de las motos está buscando un nuevo campeón. Muchos apuestan por Rossi, otros por Biaggi, pero muy pronto cualquiera de vosotros podrá desafiarles gracias a esta tercera entrega de la saga favorita de todos los "moteros".

En ella podréis disputar una temporada completa del Mundial, corriendo en un total de 15 circuitos verdaderos y luciendo la equipación de vuestra escudería favorita. Pero si lo que os apasiona son las "máquinas", aquí podréis pilotar nada menos que 41 motos reales, aunque la mayoría las tendréis que ir desbloqueando a base de victorias.

EL JUEGO TENDRÁ DOS ESTILOS DE CONDUCCIÓN, arcade y simulación, que os permitirán ajustar el control según lo hábiles que seáis. Como supondréis, el primero será más fácil, y os permitirá un control total sobre la moto, mientras que en el segundo, el más realista, tendréis que ajustar más en las curvas, o acabaréis besando el asfalto.

Modos alternativos como el "Legends", que os permitirá veros las caras con Mike Doohan y otros mitos de este deporte, harán de «Moto GP3» una delicia para fans de las dos ruedas.

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego parece rápido y muy realista, además de contar con dos modos de control y la licencia oficial, pero veremos si presenta suficientes novedades.





Me hace tanta ilusión que puedas venir.
Te estaré esperando con granadas de plasma, rifles de asalto MA5B, escopetas M90, pistolas M6D y todo lo necesario para desencadenar un verdadero holocausto. Podremos viajar a los mundos desconocidos de Halo para enfrentarnos a las legiones de extraterrestres que nos estarán esperando con una sola idea en la cabeza: Aniquilarnos.

También nos podremos disfrazar de Splinter Cell. Nos moveremos sigilosamente a través de las fuerzas enemigas. Podrás sentir verdadero terror combatiendo con los más peligrosos terroristas. Haremos uso de las gafas de visión nocturna para engañar a nuestros enemigos y dejarlos K.O. atacando desde las sombras.

Bueno, espero que puedas venir.

XBox



EDICIÓN ESPECIAL 1ER ANIVERSARIO XBOX.
CONSOLA MÁS LOS JUEGOS TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Y HALO POR 279,99 €.*







* PRECIO DE VENTA RECOMENDADO

www.xbox.com/es



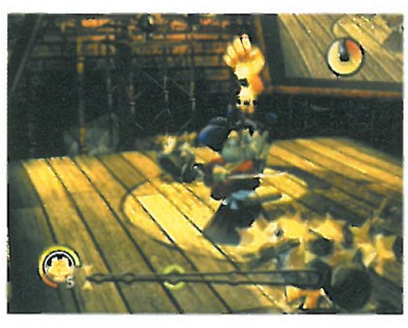
EL JUEGO SE DESARROLLARÁ a lo largo de varias películas de artes marciales. Tendremos que elegir a uno de los 9 actores disponibles y rodar escenas tan moviditas como ésta.



CUANDO LUCHEMOS CON UN ENEMIGO FINAL, cualquier técnica valdrá. Nosotros hemos decidido darle un bañito a este mono tan cabezón.



EL GOLPE ESPECIAL tendrá un toque gore. Por ejemplo, el ninja se lía a tirar shuriken.



AL INSULTAR a los rivales que estén en el suelo, llenaremos nuestra barra de ataque.



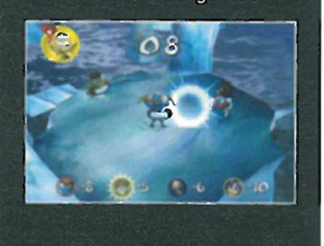
LAS CLAVES



1 LAS ESCENAS serán muy variadas y estarán ambientadas en pelis tan famosas como Titanic.



2 EL MODO BATALLA, ya que no sabéis lo que relaja poder liarnos a tortas (virtuales, claro está) con otros tres amiguetes.



Abril ■ Microsoft ■ Party Game

KUNG FU CHAOS

El resultado de unir algunas pelis famosas, expertos en Kung Fu, minijuegos y mucho cachondeo será un caos, ¡pero divertidísimo!

LOS ACTORES DEL CINE DE ARTES MARCIALES tienen un trabajo difícil, porque deben emplear el puño derecho para acabar con ocho enemigos, pegar a siete más con el izquierdo y despachar a un par de docenas a base de patadas. ¿Que no os hacéis una idea de lo duro que es? Pues tranquilos, porque a partir de abril nos vamos a meter de lleno en el rodaje de una de esas pelis.

Y es que, en el papel de uno de esos actores, afrontaremos una mezcla de estilos que nos obligará a sobrevivir a las más alocadas y divertidas escenas de película, del tipo de luchar con un montón de ninjas en una balsa a punto de "cascar" mientras nos sigue un Tiranosaurio Rex. ¡Nos agotamos sólo con pensarlo!

ENTRE LAS ESCENAS DEL MODO PRINCIPAL encontraremos desarrollos de acción pura y dura, fases de entrenamiento y hasta minijuegos como una pelea de flotadores. Claro, que además también habrá otros modos, como el batalla, en el que haremos cualquier cosa con tal de ganar a tres amiguetes. ¿Qué tal echarles del escenario? Vamos, que parece una idea tan divertida, que en cuanto llegue la versión final vamos a invitar a todos nuestros colegas a probarla. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El sistema de juego nos ha parecido muy divertido, sobre todo cuando jugamos a cuatro bandas. La única pega es que pueda resultarnos algo corto.

FINAL FANTASY ORIGINS

¡Asiste al nacimiento de un fenómeno!

Edición especial de coleccionista con bocetos de Yoshitaka Amano



FINAL FANTASY

INFOGRAMES

SQUARESOFT



AGARRAR A UN OPONENTE, destruir un edificio y golpearle con los cascotes o lanzarle un autobús a la cabeza, son sólo algunas de las lindezas que podrán hacer estos "angelitos".



LA ACCIÓN SERÁ CONSTANTE en estas peleas, y casi no habrá tiempo ni para respirar. Explosiones, rayos y otros efectos de luz nos deslumbrarán.



ESTA MOSCA GIGANTE va a ser uno de los personajes más rápidos de todo el juego.



EN EL MODO MULTIJUGADOR lucharemos contra un amigo. ¡Chaval, vete de mi ciudad!





LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES, que tendrán un "parecido razonable" con algunos monstruos del cine y la TV.

2 LAS CIUDADES, que además de tener un tamaño enorme, van a estar bien recreadas y serán totalmente interactivas.

■ Abril ■ Sony ■ Lucha

THE WAR OF THE MONSTERS

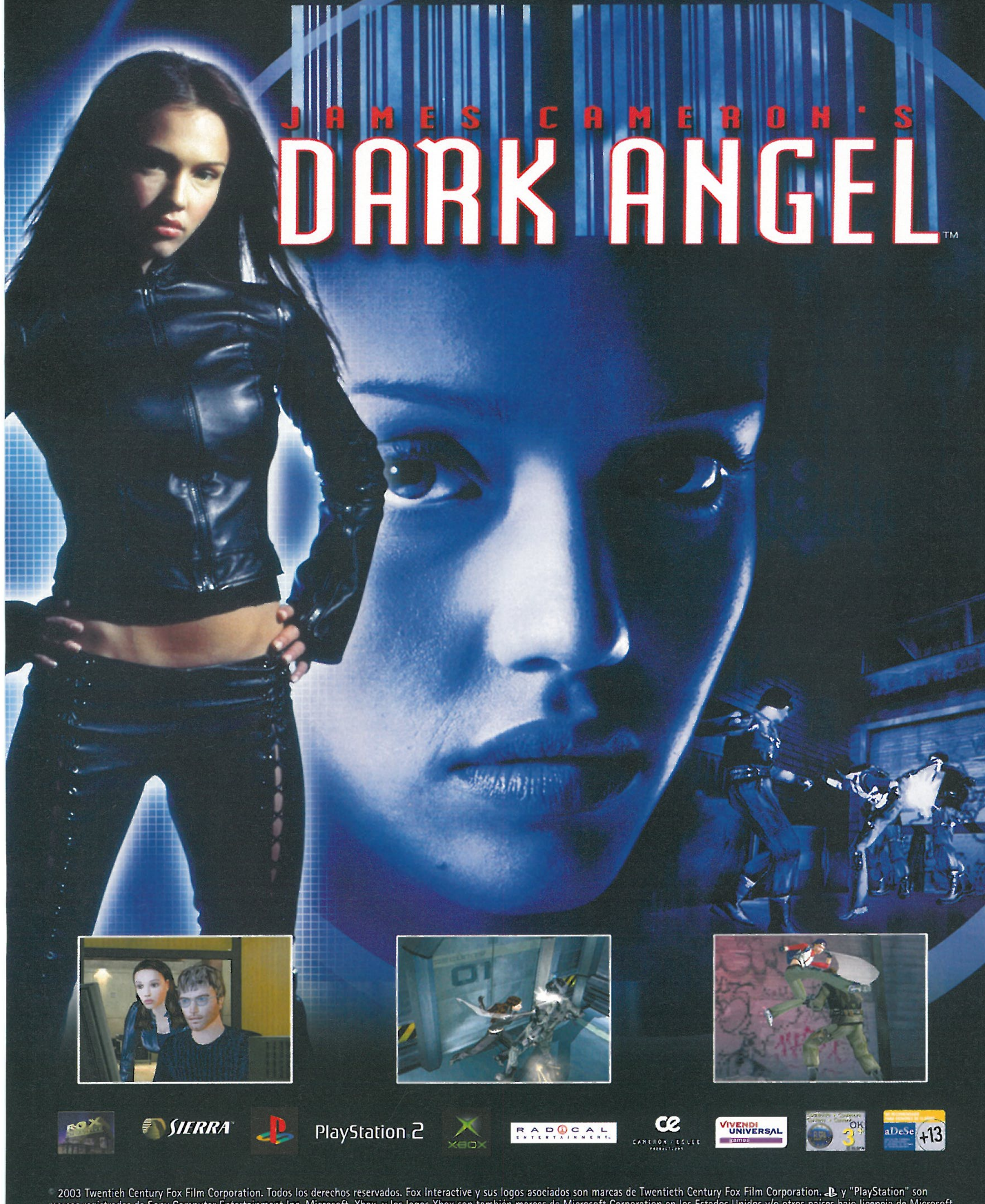
Los monstruos más famosos del cine andan sueltos, y están tan cabreados, que se van a liar a mamporros en mitad de la ciudad.

LAS PELÍCULAS DE SERIE B DE LOS AÑOS 60 servirán de inspiración para este peculiar juego de lucha 3D, que entre otras muchas virtudes promete originalidad en todos sus apartados. Para empezar, sus 10 enormes personajes serán monstruos o robots basados descaradamente en los que salen en pelis muy conocidas. Tendrán nombres ficticios, pero resultará muy sencillo identificar a estos bichos con sus "primos" famosos, así que... ¿qué tal os parecería una bronca entre Godzilla y King Kong?

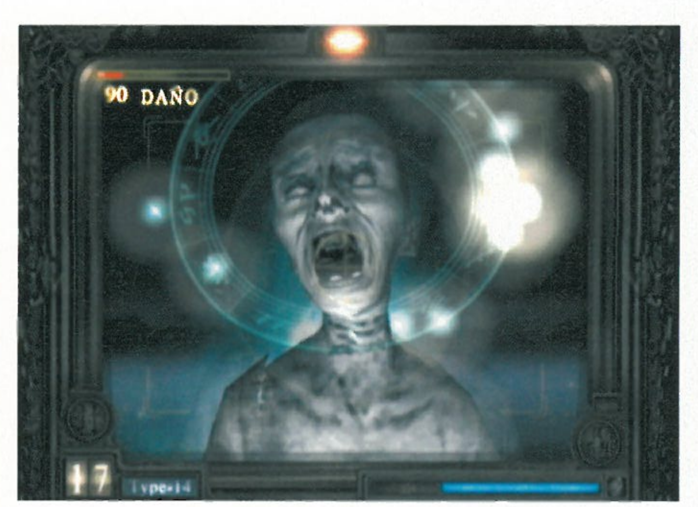
LOS ESCENARIOS DE ESTOS COMBATES DE TALLA XXL serán ciudades totalmente interactivas, donde podremos destruir casi todo lo que veamos y usarlo además como arma para atizar a nuestro rival: autobuses, escombros de los edificios, etc. Y todo apoyado en unos gráficos muy cuidados, llenos de explosiones y otros espectaculares efectos de luz. ¡Cuidado, que ya vienen!

PRIMERA IMPRESIÓN

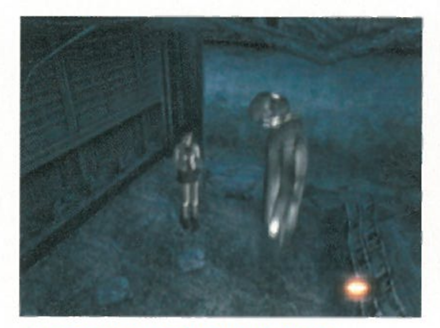
El espíritu de las pelis de King Kong estará perfectamente reflejado en el juego, y además la acción será muy intensa, pero corre el riesgo de ser repetitivo.


JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™
SIERRA
PlayStation 2
XBOX
RADICAL ENTERTAINMENT
VIVENDI UNIVERSAL games
aDeSe +13


SOBREVIVIR A UN MONTÓN DE FANTASMAS será nuestro objetivo principal al entrar en esta mansión, aunque pronto nuestra curiosidad innata nos incitará a descubrir por qué están ahí.



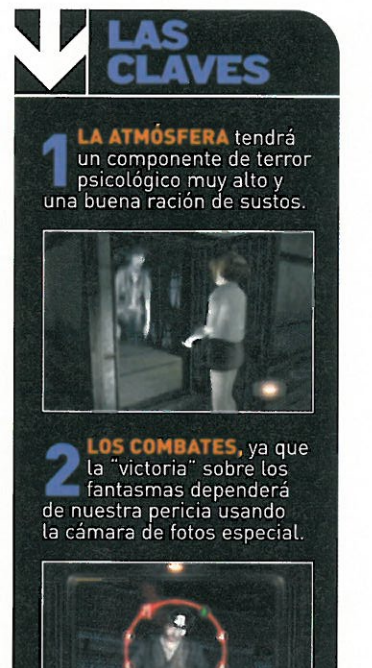
PARA ACABAR CON LOS FANTASMAS tendremos que sacarles fotografías utilizando nuestra cámara: cuanto más buenas sean, más daño haremos.


LAS APARICIONES DE FANTASMAS nos van a tener en tensión durante toda la partida.



LOS PUZZLES DE LA MANSIÓN se resolverán pensando, o bien sacando más fotografías.




LAS CLAVES

1 LA ATMÓSFERA tendrá un componente de terror psicológico muy alto y una buena ración de sustos.

2 LOS COMBATES, ya que la "victoria" sobre los fantasmas dependerá de nuestra pericia usando la cámara de fotos especial.

■ Mayo ■ Tecmo ■ Aventura de terror

PROJECT ZERO

Para saber qué es un "momento Kodak", pasad de las fotos de vuestra comunión y daros un paseo por esta mansión encantada.

ESTA AVENTURA DE TERROR SALIÓ EN PS2 hace medio año, y podemos decir, sin exagerar ni un pelo, que desde «Silent Hill» no habíamos pasado tanto miedo con ningún juego. Pero los fantasmas que viven en él no se conforman con asustar a los usuarios de PS2, y ahora planean aterrorizarnos en Xbox.

El argumento se mantendrá intacto, así que nos tocará convertirnos en Miku, una niña de 10 años que entra en una casa encantada para buscar a su hermano desaparecido, y va armada con, atención, ¡una cámara de fotos especial! Pero tranquilos, porque la valiente Miku sabrá cómo apañárselas con ella.

EL SISTEMA DE JUEGO TAMBIÉN SERÁ IDÉNTICO, con lo que nos moveremos en tercera persona por la mansión encantada, y cuando detectemos un "ser ectoplásmico" podremos cambiar a una vista en primera persona a través de la cámara, para sacarle fotos hasta derrotarlo.

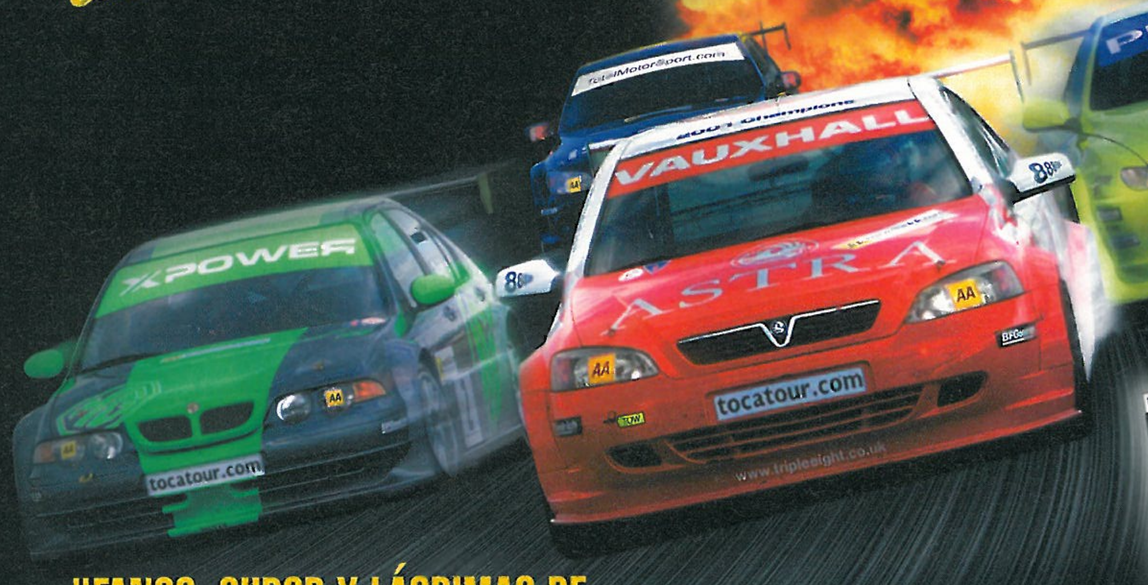
Pero lo mejor del juego será, sin duda alguna, su excelente atmósfera, lograda a base de mezclar mucho terror psicológico, unos sustos de los buenos y un apartado visual en el que destacarán los efectos de luz. Será un juego al que nadie, nadie, se atreverá a jugar por la noche. HC

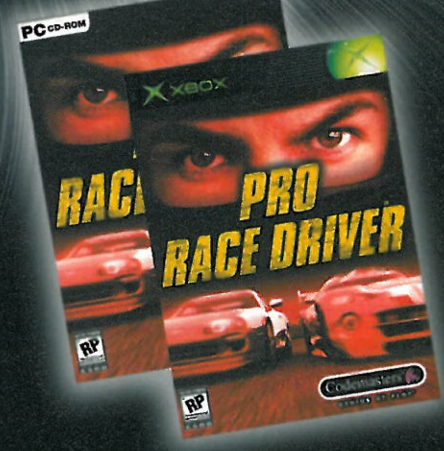
PRIMERA IMPRESIÓN

La terrorífica atmósfera se va a mantener en esta conversión, aunque no hemos apreciado cambios respecto al original.

PRO RACE DRIVER™

COCHES REALES, CIRCUITOS REALES, CONDUCCIÓN REAL.





"FANGO, SUDOR Y LÁGRIMAS DE UNA FORMA TAN REAL COMO NUNCA JAMÁS SE HABÍA CONSEGUIDO"
- Revista Oficial Xbox

"TODO UN CAMPEÓN DE LA VELOCIDAD"
- Micromanía

TAMBIÉN DISPONIBLE EN PS2.



Vive la emoción y drama de la alta competición y controla la carrera de Ryan McKane.



Impactos ultra realistas, generados con el revolucionario sistema de colisiones FEM.



Modo multijugador - hasta 20 jugadores a la vez en red local e Internet; y hasta 4 en XBox.



38 circuitos licenciados, 13 campeonatos globales y 42 coches oficiales.



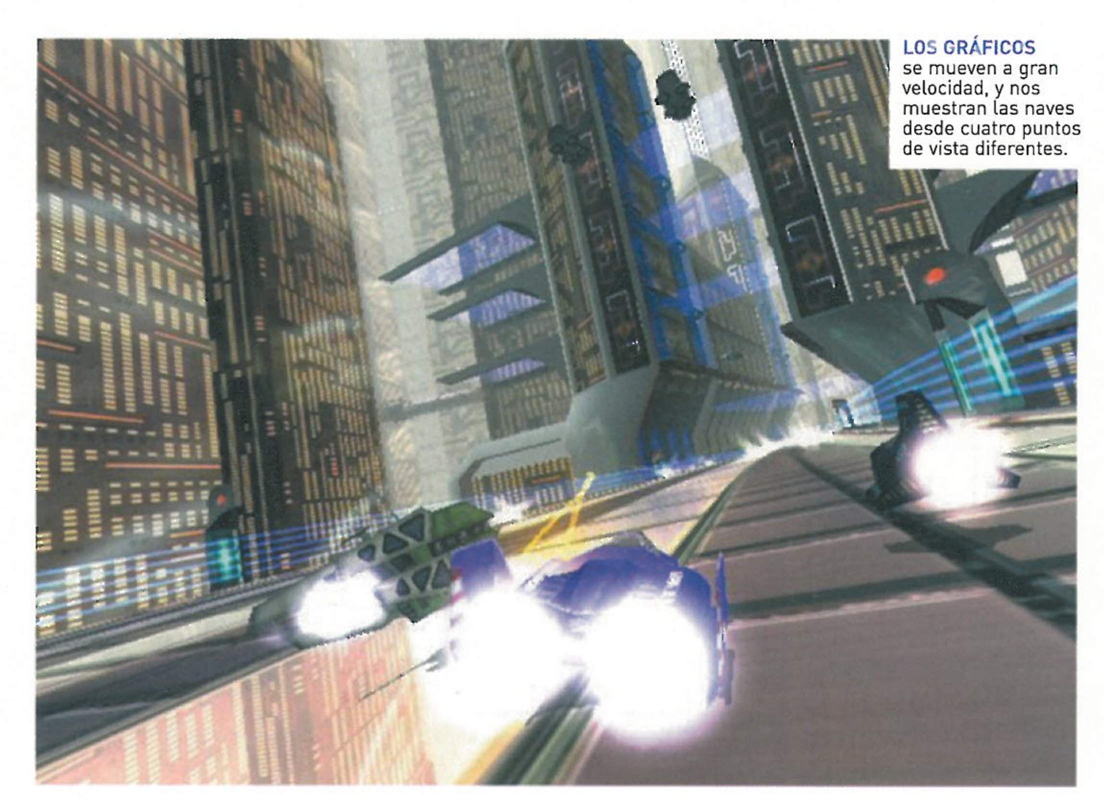
PC CD ROM BTCC DTM





Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Descarga la última demo en www.codemasters.com/proracedriver



LOS GRÁFICOS se mueven a gran velocidad, y nos muestran las naves desde cuatro puntos de vista diferentes.



ASÍ SERÁN LAS F-ZERO

Normalmente son las recreativas las que acaban saltando a las consolas, pero el juego de carreras futuristas de Nintendo es tan rápido, que lo ha hecho al revés. ¡Y además Sega se ha encargado de esta versión arcade!

CABINA

El mueble original de «F-Zero AC» incluye un puerto para la memory card de GameCube, y se mueve para simular el efecto de la inercia sobre el piloto.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Velocidad
- **COMPAÑÍA:** Sega
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Mayo de 2003 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** De 1 a 4
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** GameCube



EL COMIENZO DE LA SAGA
El primer «F-Zero» apareció en 1992 en Super NES. Además, fue el primer juego en usar Modo 7 para simular 3D.



PODEMOS SALTAR los obstáculos si presionamos al mismo tiempo las dos palancas del volante.



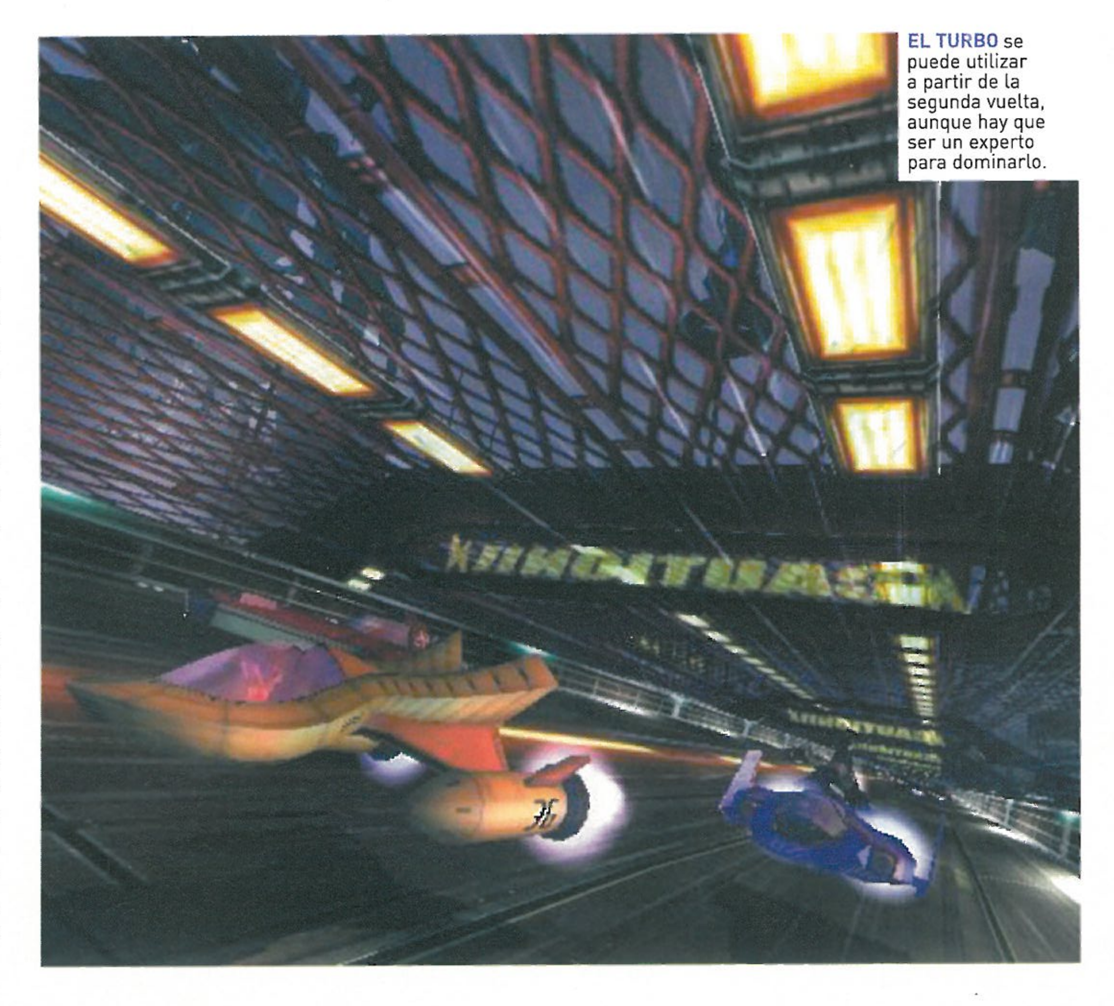
LOS CIRCUITOS están ambientados en ciudades del futuro, y soportan hasta 30 naves simultáneamente.

CARRERAS... ALGÚN DÍA



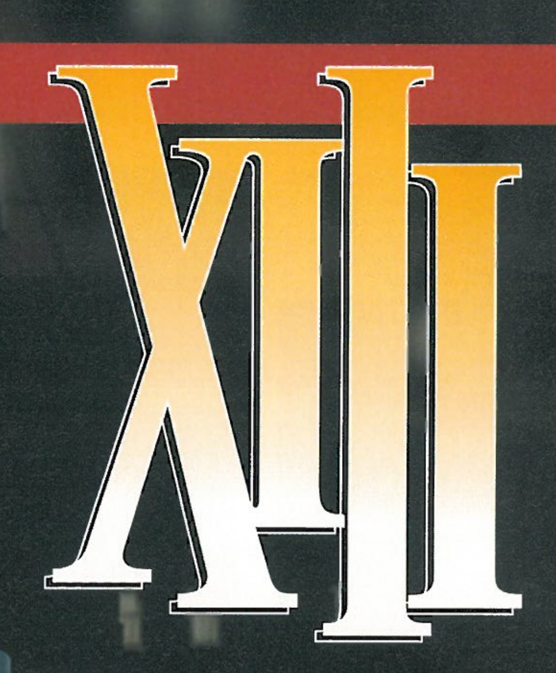
■ **A LOS JAPONESES LES ENCANTA LA VELOCIDAD,** y no lo decimos porque sean los inventores del "tren bala", sino porque siempre están tratando de imaginar cómo serán las carreras del futuro. En esta ocasión se trata de recuperar la saga «F-Zero», que tan buenos ratos nos ha hecho pasar en las consolas de Nintendo, aprovechando las posibilidades de la nueva placa Triforce, que han desarrollado conjuntamente Sega, Nintendo y Namco para el arcade.

El desarrollo consiste en llegar el primero en una carrera de "hovercrafts" supersónicos (en esta ocasión con más de 30 participantes) cuya única regla consiste en acelerar a tope. La nave se controla con un volante en el que hay también dos palancas para manejar los alerones y un botón de turbo. Gracias a este sistema podemos dar curvas cerradas, derrapar, hacer ataques, saltar... Además, la recreativa tendrá una conexión con la versión que saldrá en GC, pero aún no está claro en que consistirá: ¿descargar partidas? ¿naves quizás? HC



EL TURBO se puede utilizar a partir de la segunda vuelta, aunque hay que ser un experto para dominarlo.

CONCURSO



¡PARTICIPA CON TU MÓVIL Y GANA ESTOS FABULOSOS PREMIOS!

1er Premio:
(1 ganador)



1 Ordenador de mano Palm™ Tungsten™ T
valorado en 485 €*

\+



1 Colección de comics Norma

2º Premio:
(1 ganador)



1 Ordenador de mano Palm™ Tungsten™ T
valorado en 485 €*



1 Colección de comics Norma

3er Premio:
(12 ganadores)



1 Ordenador de mano Palm™ Zire™
valorado en 134,90 €*



1 Colección de comics Norma

4º Premio:
(2 ganadores)



1 Ordenador de mano Palm™ Zire™
valorado en 134,90 €*

* Precio orientativo, con IVA incluido

Ubi Soft














Sólo tienes que responder a la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESTILO GRÁFICO DEL VIDEOJUEGO XIII?

¡Y QUE APARECEZCA TU CARA EN UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO!

PERSONAJE

Por primera vez un lector tendrá el privilegio de "prestar" su rostro para aparecer en un videojuego. ¿Queréis pasar a la historia de las consolas?

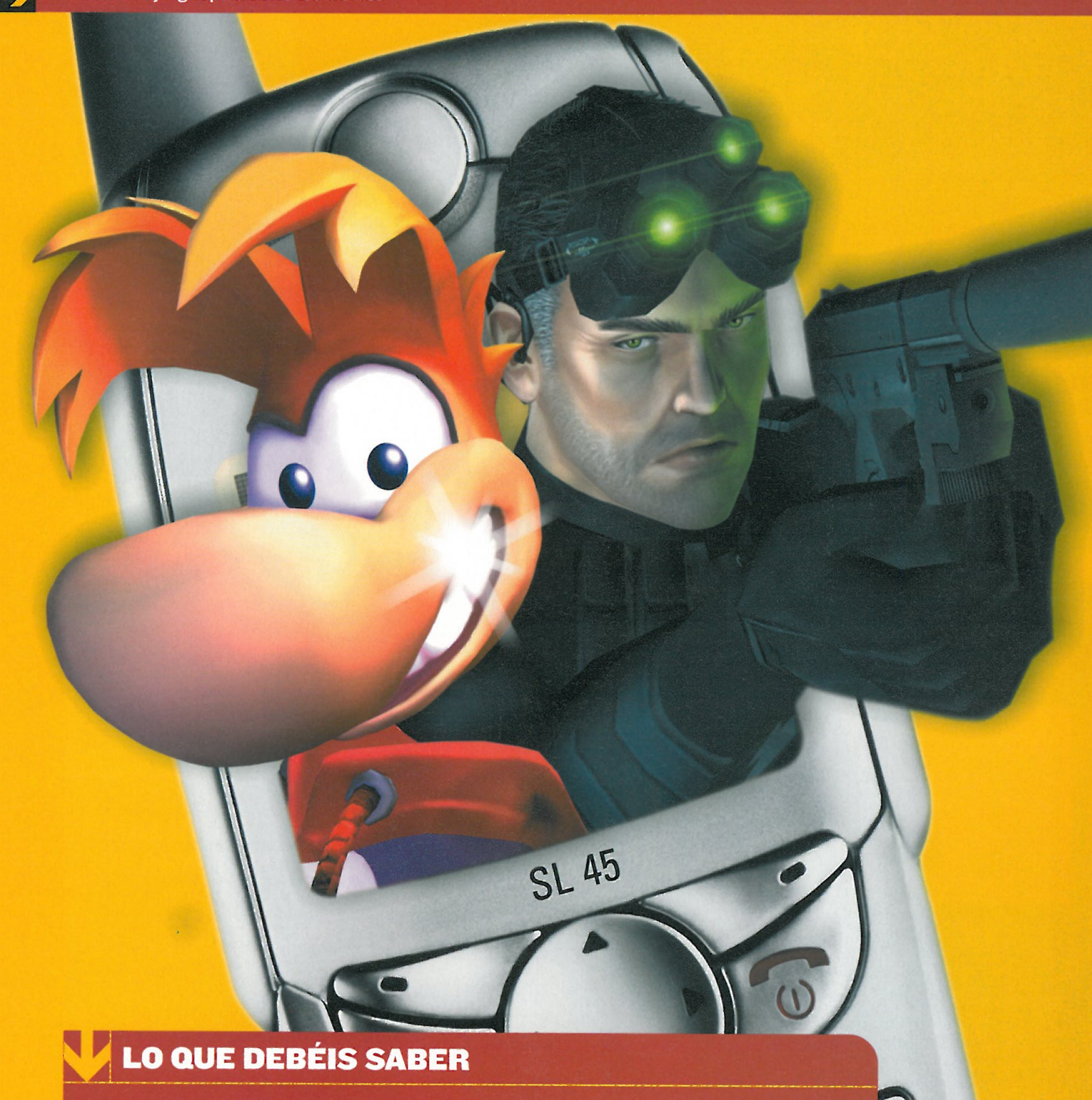
CONÉCTATE A UBI SOFT PARA ENCONTRAR LA RESPUESTA: WWW.UBISOFT.ES

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-El ganador deberá firmar un documento dando su consentimiento para la aparición de su imagen en el juego.
5.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
7.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril de 2003.
9.-Este concurso se realiza conjuntamente con la revista Micromania.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al **número 5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **hcmmtrece** y a continuación la respuesta a la pregunta que te formulamos



LO QUE DEBÉIS SABER

- En qué móviles se puede jugar: **En los que tengan tecnología Java**
- Cuánto cuestan los juegos: **entre 3 y 6 €**
- Cómo se descargan: **a través del móvil (llamada o mensaje), o mediante un PC con internet.**
- Nº de juegos disponibles: **más de 50 (unos 20 disponibles en color)**
- Cuándo llegarán a España: **¡Ya están aquí!**

LOS VIDEOJUEGOS DE LAS CONSOLAS SALTAN A LOS TELÉFONOS MÓVILES

JUEGA EN SERIO CON TU MÓVIL

Los días en que los juegos para móviles se limitaban a descubrir parejas o manejar una serpiente llegan a su fin. Y es que, gracias a la tecnología Java, pronto podréis utilizar el teléfono para jugar a títulos dignos de una consola. ¡Bienvenidos al mundo de los juegos móviles!

Alberto es un chaval normal, de 17 años, que viaja en autobús todos los días para ir a clase, y se entretiene echando unas partidas a uno de los juegos que tiene en su flamante Nokia 3410. ¿Qué juego, el de la serpiente? No, aunque también lo tiene. ¿Un solitario, parejas de cartas, marcianitos...? Tampoco. Aunque os cueste creerlo, en estos momentos tiene en pantalla su juego de acción favorito: «Splinter Cell».

Desde luego, Alberto se ha convertido en la envidia de los colegas, pero no penséis que le ha costado tanto hacerse con ese juego. Y es que gracias a las innovaciones que están incorporando estos pequeños aparatos, descargarse un juego así sólo es cuestión de usar el navegador WAP del teléfono (o un PC cualquiera) para entrar en Internet y, por unos tres euros, recibirlo cómodamente en el teléfono.

Y no estamos hablando de que esto ocurra en países tecnológicamente muy avanzados, como Japón, sino que desde principios de este año, cualquiera en nuestro país puede hacerlo con facilidad.

→ LA CLAVE DE TODO: EL JAVA. Pero, ¿cómo es posible que los móviles hayan llegado tan lejos, si hasta hace unos ▸▸

LOS MÓVILES CON JAVA

Los teléfonos que os permiten jugar

El mercado de los teléfonos móviles es tan amplio y variado que seguro que no os viene mal conocer cuáles son los móviles que, a día de hoy, os permiten descargaros juegos. Cada uno tiene sus propias características, potencia y posibilidades de juego, pero esperamos que os sirvan para elegir el que os resulte más adecuado. Eso sí, debemos avisamos que los precios expuestos son sólo orientativos, y se refieren a aparatos libres, por lo que pueden variar sustancialmente en función de ofertas y contratos propios de cada operadora de telefonía móvil.

← NOKIA 3410

- **PRECIO:** 200€
- **LO MEJOR:** Es de los más baratos y tiene la garantía de la popular compañía Nokia. Ideal para los más jóvenes.
- **LO PEOR:** Su pantalla no es excesivamente grande, y no tiene color. Su memoria de 180 Kb. no es muy extensa.

← NOKIA 3510i

- **PRECIO:** 249€
- **LO MEJOR:** Pantalla a color de buen tamaño, a un precio ajustado. Incluye GPRS para Internet a mayor velocidad
- **LO PEOR:** Es un poquito grande en comparación con el resto de móviles Java, lo cual también afecta a su peso.

← NOKIA 3650

- **PRECIO:** 500€
- **LO MEJOR:** Gran pantalla a todo color, revolucionario diseño y cámara de vídeo incorporada con 4 MB.
- **LO PEOR:** Sus opciones "extra" elevan bastante el precio del aparato, y su tamaño podría ser menor.

← NOKIA 5100

- **PRECIO:** 349€
- **LO MEJOR:** Pantalla a color, novedoso diseño "antigolpes", radio, linterna y un contador de calorías quemadas...
- **LO PEOR:** El diseño de su carcasa no resulta del todo cómodo para presionar las teclas rápidamente al jugar.



LA TECNOLOGÍA QUE LO HACE POSIBLE

Pero, ¿qué es eso del Java?

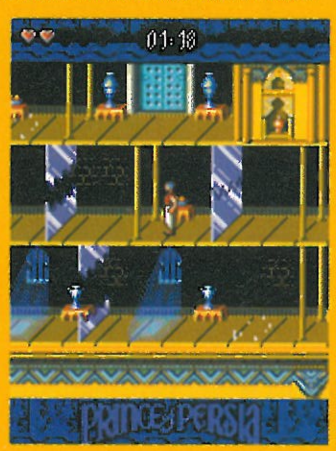
Cualquiera que conozca los móviles desde hace unos añitos, esto de ver juegos en un móvil le parecerá cosa de magia...

La tecnología que permite ejecutar juegos -y, de hecho, cualquier tipo de programa imaginable- en un móvil es el JAVA, un moderno lenguaje de programación muy similar al famoso C++, que es el que deben usar los desarrolladores para crear sus títulos. Esta tecnología es muy superior al WAP, el protocolo de conexión a Internet -en proceso de sustitución por otro más moderno, el GPRS- que hasta ahora se había usado para crear juegos y aventuras con texto e imágenes estáticas.

Eso sí, como los móviles todavía no son muy potentes comparados con una consola, los programadores tendrán que acostumbrarse a exprimir sus neuronas y recuperar técnicas antiguas -algunas propias de la época del Spectrum- para meter la máxima información posible en el mínimo espacio. También deberán vencer problemas como el hecho de que los teléfonos no permiten presionar dos teclas al mismo tiempo, por ejemplo, para saltar y disparar a la vez. Pero viendo la rapidez con que mejoran los terminales, las posibilidades reales son casi infinitas.



LA TECNOLOGÍA JAVA permite meter en el móvil programas como este traductor de japonés.



LA PROGRAMACIÓN en Java está llevando a los desarrolladores a crear juegos como hace 10 años.

meses aún andábamos decepcionados por la escasa calidad de los juegos WAP?. Pues bien, los que estéis familiarizados con Internet habréis oído hablar del Java, un lenguaje de programación cuya llegada a los teléfonos portátiles no sólo permite descargarse cualquier programa imaginable, sino que también le dejan al bueno de Alberto bajarse todo tipo de juegos desde Internet.

Por supuesto, algunas compañías "valientes", como Atari, Ubi Soft, Sega o Taito han visto sus posibilidades y ya están desarrollando títulos para estos modernos teléfonos. Pero juegos de verdad, porque los que habíamos visto hasta ahora no pasaban de ser juegos dignos de la época del Spectrum y aventuras de texto que, para qué engañarnos, no eran muy divertidas.

LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS, LOS JUEGOS. Afortunadamente, los adelantos que están experimentando los "celulares" (calidad de la pantalla, potencia del procesador, cantidad de memoria disponible...) ya permiten crear verdaderos videojuegos, conversiones de títulos actuales y clásicos que alcanzan más o menos la calidad de una GBC y, según se prevé, de aquí a pocos meses la superarán. Tanto es así, que todos nos hemos quedado de piedra al ver aparecer en los móviles de algunos afortunados títulos como «Doom», «Prince of Persia», «Puzzle Bobble», «Rayman Golf» y hasta un «Splinter Cell». Vale, es cierto que no son juegos muy largos, y que no todos están disponi-

PRINCESA "MÓVIL"

Hasta hace unos meses, lo máximo que podía aspirar el usuario de un móvil era a jugar a aventuras conversacionales con texto y alguna imagen, pero ahora ya es posible disfrutar de mitos como «Prince of Persia» que incluyen personajes de gran calidad.

LOS MEJORES JUEGOS PARA DESCARGAR EN TU MÓVIL JAVA



Splinter Cell

■ UBI SOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

Durante los 5 niveles que os ofrece este juego, en una base secreta en Siberia debéis usar las habilidades de infiltración y el armamento disponible para llevar a Fisher hasta el final de la misión, procurando que no os descubran y asegurándoos de no dejar testigos.

■ DISPONIBLE PARA: NOKIA 3410 Y 3510i.



Prince of Persia

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

El malvado Visir ha secuestrado a sus siete esposas, y sólo vosotros podéis rescatarlas pasando los 7 niveles llenos de trampas y resortes que pone ante vosotros esta versión del clásico de la acción y las plataformas.

■ DISPONIBLE PARA: TODOS LOS NOKIA, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS SL 45 Y M50.



Doom

■ WILDPALM ■ PRECIO: GRATIS (OFERTA)

Si entráis en www.wildpalm.co.uk, podréis bajaros por el morro esta increíble versión del mítico shoot'em up de Id Software. Sus nueve niveles ocupan nada menos que unos 2 MB, así que queda reservado a móviles con mucha memoria.

■ DISPONIBLE PARA: NOKIA 7650.

DOS EMPRESAS ESPAÑOLAS APUESTAN POR LOS JUEGOS MÓVILES

Los pioneros en el mundo de los juegos en Java

En esto de los móviles, los mercados americano, japonés y europeo van completamente aparte, por lo que muchas compañías europeas se han puesto las pilas a la hora de introducirse en este nuevo mundillo consolero, entre ellas dos empresas que se han decidido a pegar muy fuerte en España:



TOPGAM

La primera desarrolladora española de juegos para móviles

El acuerdo entre las empresas Gaelco, Zigurat y Namco ha dado como resultado Topgam, empresa que programará y distribuirá juegos para móviles en toda Europa. Según nos comentó uno de sus miembros, Carlos Granados, lanzarán unos 6 juegos al año, así como clásicos de Namco («Pac-Man», «Galaxian»...) y quizá THQ, Hudson, Taito y Atari. Actualmente ya dispone de dos juegos: «Gun Rush» (un shoot'em up) y «Light Saber Combat» (un juego de lucha ambientado en un mundo muy parecido al de "Star Wars"). Su página web es **www.topgam.com.**



GAMELOFT

La gran distribuidora de juegos para móviles en España

Si hay alguna empresa que ha apostado de lleno por los juegos para móviles desde su mismo principio, ha sido Gameloft. Esta empresa afincada en Francia, pero con filial en España, lleva ofreciendo sus servicios a través de Internet (en la página **www.gameloft.com/es**) desde 1999, y tiene presencia en múltiples países por toda Europa, donde sus 65 ingenieros han distribuido ya más de 80 juegos para todo tipo de móviles y ordenadores de bolsillo. Al principio comenzó con los juegos en WAP, y ahora se encarga de ofrecer todos los juegos en Java que hay disponibles para todos los móviles del mercado.

LA POTENCIA DE LOS MÓVILES ACTUALES YA PERMITE CREAR JUEGOS CON LA CALIDAD DE UNA



Rayman

■ UBI SOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

Ubi Soft ha sacado a su personaje estrella de las habituales plataformas, y ha creado dos nuevos juegos deportivos: «Rayman Bowling» y «Rayman Golf», ambos sencillitos pero muy entretenidos.

■ **DISPONIBLE PARA: NOKIA 3410, 3510i, 3650, 7650 Y SIEMENS C55 Y M50.**



Solar Legions

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

Uno de los mejores shoot'em ups de scroll lateral que podréis encontrar actualmente, con 11 niveles de juego y ambientado en un futuro apocalíptico. El juego os da la posibilidad de disparar en todas las direcciones, así como un arsenal que mejora al avanzar en el juego.

■ **DISPONIBLE PARA: 3410, GX10 Y SIEMENS M50.**

LOS MÓVILES CON JAVA



NOKIA 6100

■ **PRECIO:** 499€

■ **LO MEJOR:** Buena pantalla a color, GPRS, USB, Bluetooth... Es pequeño, de aspecto profesional y ligero, con 725 Kb. de memoria.

■ **LO PEOR:** Está enfocado casi más a ejecutivos que a jóvenes jugadores, por lo que su precio



NOKIA 6310i

■ **PRECIO:** 400€

■ **LO MEJOR:** Muy rico y completo, no le falta casi de nada: Tri-Band, Bluetooth, GPRS... Teclado cómodo y mucha autonomía.

■ **LO PEOR:** Muy caro viendo que resulta demasiado grande, no tiene demasiada memoria (178 Kb.) y su pantalla no es en color.



NOKIA 6610

■ **PRECIO:** 450€

■ **LO MEJOR:** Gran pantalla de 4096 colores, buena disposición de las teclas y un precio muy contenido para sus prestaciones.

■ **LO PEOR:** Su diseño no resulta demasiado atractivo, lo que quizá le ponga en desventaja ante otros modelos algo más "modernos".



NOKIA 7210

■ **PRECIO:** 500€

■ **LO MEJOR:** Enorme pantalla a color, cámara, revolucionario diseño, tamaño adecuado, un teclado muy cómodo... y todo a un precio muy razonable.

■ **LO PEOR:** La calidad se paga, por lo que no todos podrán pagar su precio.



NOKIA 7650

■ **PRECIO:** 700€

■ **LO MEJOR:** Pantalla gigante a todo color, 4MB de memoria, e incorpora cámara digital. Robusto y muy "tech".

■ **LO PEOR:** Es muy grande, y su teclado no es muy cómodo para los juegos. Su precio es el más elevado.



SIEMENS C55

■ **PRECIO:** 199€

■ **LO MEJOR:** Es tan pequeño y ligero como cómodo, y por muy poco dinero ofrece todas las prestaciones imaginables.

■ **LO PEOR:** Pantalla pequeña y no es a color. Sus 228 Kb. de memoria para juegos bastan, pero no dan para virguerías...



ASÍ SE DESCARGAN

Direcciones para descargar juegos:
- www.gameloft.com
- www.topgam.com
- www.movistar.com
- live.vodafone.es
- www.nokia.es
- www.siemens.es

¿Cómo meto un juego en mi móvil?

Para descargar un juego al teléfono hay varias posibilidades, todas enfocadas al mismo lugar: una conexión a Internet para realizar una descarga estándar, en la que además del precio del juego en sí (que van de 3 a 6 euros), tendréis que abonar el tiempo que tardáis en bajarlo. Estas son las posibilidades:



1 Entrar en una web con el PC, donde os darán un número al que llamar -o al que enviar un mensaje- para poder descargarlo.



2 Conectarse a Internet desde el teléfono con el navegador WAP, y desde ahí proceder a descargarlo previo cargo a la factura telefónica.



3 Entrar en portales de Internet como www.movilisto.com o www.smsarena.com, que os darán un código para hacer la descarga.

Prince of Persia



4 Comprar una tarjeta en una tienda, que os indicará un código para la descarga (igual que las tarjetas de recarga del saldo).

bles en color (depende del teléfono del que se trate, ya que cada juego se desarrolla específicamente para cada móvil, como en las consolas), pero lo que está claro es que ningún usuario de videojuegos que se precie puede ignorar ya este nuevo mundillo.

→ACLARANDO LAS DUDAS. Seguro que ahora os estaréis preguntando: "Pero, ¿qué tengo que hacer para que aparezca un juego en mi teléfono?" En primer lugar, lo más importante es que vuestro móvil debe ser compatible con Java. Este es el el único requisito imprescindible.

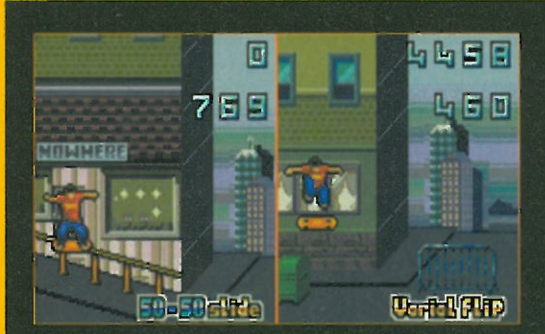
Luego, sólo tenéis que acceder a Internet, ya sea con un PC o con el navegador WAP del teléfono, y buscar webs que ofrezcan juegos Java. Aquí descubriréis que la amplitud -y el caos- es bastante grande, pues hay decenas de páginas repletas de juegos "del montón" (tetris, marcianitos, cartas, etc.), todos clones de poca calidad y programados por compañías casi anónimas. El truco para descargar juegos de verdad, preferiblemente a color (si vuestro móvil lo permite) y con la garantía de las compañías "serias", es acceder a webs como www.gameloft.com o www.topgam.com, o a páginas oficiales de fabricantes (como Nokia, Siemens...) y operadoras (Movistar, Vodafone y Amena), donde por un precio de 3 a 6 euros podréis descargarlos fácilmente.

→NO ME LLAMES, QUE ESTOY JUGANDO. Visto así, todo parece maravilloso, pero la realidad es

SAM FISHER


La llegada de una alucinante conversión de «Splinter Cell» a los teléfonos móviles, en forma de juego de acción en 2D, ha sido una de las grandes sorpresas que nos ha regalado la nueva tecnología Java.

LOS MEJORES JUEGOS PARA DESCARGAR EN TU MÓVIL JAVA



Skate & Slam

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

Si os gusta «Tony Hawk», aquí tenéis lo más parecido del momento, con un simulador de skating en el que se pueden hacer todo tipo de "tricks" con la tabla, mientras recorréis la ciudad a lo largo de seis niveles que os obligarán a ir depurando vuestra técnica.

■ DISPONIBLE PARA: 3410, 3510i, T720, C55 Y M50.



Siberian Strike

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

Elige entre cualquiera de los tres aviones disponibles y comienza tu propia batalla en la II Guerra Mundial, con 6 niveles de shoot'em up con scroll vertical al más puro estilo de la legendaria saga de arcades «1945».

■ DISPONIBLE PARA: TODOS LOS NOKIA, MOTOROLA T720, SHARP GX10 Y SIEMENS M50.



Marcel Desailly Pro Soccer

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 3 EUROS (B&N)

Con 4 modos de juego y 32 selecciones nacionales para escoger, este simulador de fútbol no tiene nada que envidiar a los grandes arcades para consola. El control es muy sencillo y los gráficos algo limitados, pero resulta muy adictivo.

■ DISPONIBLE PARA: NOKIA 3410

que aún hay algunos inconvenientes: no hay muchos juegos, la potencia de los móviles actuales aún no permite hacer grandes virguerías y, además, todavía falta tiempo para que la mayoría de la gente disponga de móviles con tecnología Java. En realidad, se calcula que en 2004 habrá 170 millones de móviles Java en el mundo, y será a partir de entonces cuando este mercado despegue de verdad.

¿Significa esto que pronto llegará el día en que todos los amigos de Alberto utilicen su teléfono indistintamente para jugar o para llamar a la novia? Es posible, aunque para eso nos queda esperar a que haya más compañías que se decidan a programar con normalidad para estos soportes, algo que a buen seguro sucederá cuando los teléfonos alcancen prestaciones similares a las de las consolas. Y es que aparatos como el nuevo Nokia N-Gage -que es más una consola con teléfono que un teléfono con juegos- nos dan una idea de que las compañías se están tomando el asunto de los juegos para móviles muy en serio. HC

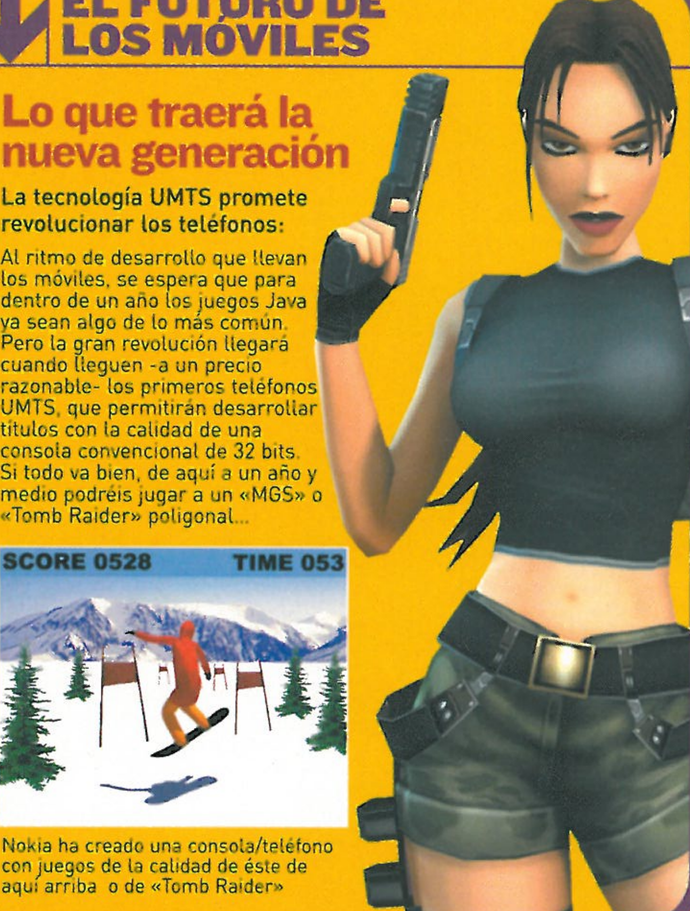
EL FUTURO DE LOS MÓVILES

Lo que traerá la nueva generación

La tecnología UMTS promete revolucionar los teléfonos:

Al ritmo de desarrollo que llevan los móviles, se espera que para dentro de un año los juegos Java ya sean algo de lo más común. Pero la gran revolución llegará cuando lleguen -a un precio razonable- los primeros teléfonos UMTS, que permitirán desarrollar títulos con la calidad de una consola convencional de 32 bits. Si todo va bien, de aquí a un año y medio podréis jugar a un «MGS» o «Tomb Raider» poligonal...





Nokia ha creado una consola/teléfono con juegos de la calidad de éste de aquí arriba o de «Tomb Raider»

■ CON SÓLO ENTRAR A INTERNET CON UN MÓVIL DOTADO DE TECNOLOGÍA JAVA, OS PODÉIS DESCARGAR VUESTROS JUEGOS ■



Gulo's Tales

■ GAMELOFT ■ PRECIO: 6 EUROS (COLOR)

El género de las plataformas se estrena con este juego de aspecto infantil pero desarrollo adictivo, con trece niveles divididos en 2 mundos, y unos gráficos que envidiaría la mismísima Game Boy Color. Además, tiene un modo Time Attack para alargar su vida útil.

■ DISPONIBLE PARA: SHARP GX10 Y MOTOROLA T720





RAIL RAIDER

OTROS JUEGOS DISPONIBLES

JUEGO	COMPAÑÍA	MÓVILES	PRECIO
Scooby Doo	E-moción	Nokia - Siemens - Motorola	6€
Earth Invasion	Gameloft	Nokia - Siemens - Sharp	6€
Rail Raider	Gameloft	Nokia 3410 - Siemens C55/M50	3€
Rainbow Six Broken Wing	Ubi Soft	Nokia 3410 - Siemens C55/M50	3€
Rainbow Six Urban Crisis	Ubi Soft	Nokia 3410 - Siemens C55/M50	3€
Snowboard-X	Distinctive	Nokia - Motorola T720	6€
Solitaire	Gameloft	Nokia - Siemens - Motorola	6€
Speed Devils	Gameloft	Nokia 3410 - Siemens C55/M50	6€
Summer Volley	Gameloft	Nokia - Siemens SL45/M50	3€

LOS MÓVILES CON JAVA



← SIEMENS M50

■ **PRECIO:** 300€

■ **LO MEJOR:** Diseño juvenil y desenfadado, pequeño, ligero y con un teclado muy adecuado, creado pensando en los juegos.

■ **LO PEOR:** Por 300 euros ya se podía esperar pantalla a color, o al menos de mayor tamaño, lo cual lo deja en desventaja.



← SIEMENS SL45i

■ **PRECIO:** 400€

■ **LO MEJOR:** Se pueden usar unas tarjetas de memoria de hasta 32MB donde guardar montones de juegos Java.

■ **LO PEOR:** No es precisamente el más atractivo de los teléfonos disponibles, su pantalla no es a color, y su precio muy elevado.



← SIEMENS S55

■ **PRECIO:** 500€

■ **LO MEJOR:** Pese a tener una pantalla de buen tamaño con 256 colores, el móvil es extremadamente pequeño.

■ **LO PEOR:** Es algo caro, podría haberse mejorado la comodidad del teclado y el colorido de la pantalla.



← SHARP GX10

■ **PRECIO:** 549€

■ **LO MEJOR:** Diseño compacto, cámara digital integrada y buena pantalla a todo color. Está de moda por la oferta con que se vende.

■ **LO PEOR:** Pese a ser plegable, no es precisamente pequeño, resulta un poco caro y da la sensación de ser muy frágil.



MOTOROLA T720 →

■ **PRECIO:** 399€

■ **LO MEJOR:** Este sí que es muy pequeño, e incluye pantalla a color de 4096 colores y puerto USB para conectarse al PC.

■ **LO PEOR:** No permite mensajes multimedia, aunque el próximo T720i los incluirá.



← MOTOROLA E380

■ **PRECIO:** 400€

■ **LO MEJOR:** Pantalla a color y un novedoso diseño con una carcasa transparente abatible. Pequeño, ligero y lleno de opciones.

■ **LO PEOR:** El precio podía haber sido un poco más ajustado. Sus botones son algo pequeños.

CONCURSO

STAR WARS BOUNTY HUNTER™

SORTEAMOS:

15 juegos para PS2 y una camiseta

y

15 juegos para GC y una camiseta

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: hc139hunter

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril de 2003.

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!







NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

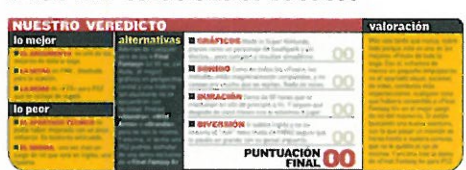
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

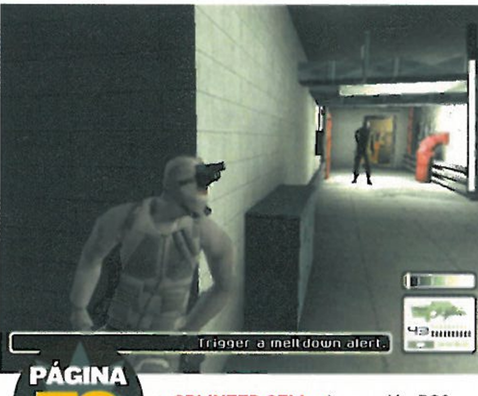
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 78

«SPLINTER CELL» La versión PS2 de este juegazo de espionaje estaba escondida tras alguna esquina, pero lo hemos encontrado para puntuarlo.



PÁGINA 82

«DEVIL MAY CRY 2» Vuelve Dante a PS2, y lo hace acompañado de una guapa amiga. ¿Queréis saber si ha vuelto a romper esquemas?



PÁGINA 72

«ZELDA: THE WIND WAKER» Link parte hacia su nueva y esperada aventura en GameCube, y nosotros le hemos acompañado para poder daros el análisis más exhaustivo antes que nadie. ¿Os apuntáis al viaje más maravilloso?

EN ESTE NÚMERO...

■ ROL ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 60 € (9.983 ptas.) ■ Todos los públicos ■ Lanzamiento: 3 de mayo

EN EL MUNDO DE HYRULE habita una multitud de simpáticos personajes, a los que Link puede ayudar mientras trata de rescatar a su hermana Aryll, que ha sido secuestrada por Ganondorf.

LA LEYENDA SE ANIMA

ZELDA: THE WIND WAKER

1

Más divertida que "South Park" y más espectacular que una peli de Disney, la superproducción de dibujos animados que todos esperan es también la última entrega de «Zelda», la genial saga de rol.

■ **LINK, EL ELFO MÁS SIMPÁTICO Y VALIENTE** de las consolas, está de vuelta. Por si no lo sabéis, él es el protagonista de la saga «Zelda», que se estrenó hace más de 10 años en NES, y dedica su tiempo libre a rescatar princesas y darle su merecido a un malvado guerrero llamado Ganondorf. Pero esta vez parece que Ganon ha metido la pata, porque en lugar de llevarse a la princesa Zelda, acaba de secuestrar a Aryll, la hermana de Link. ¿Os habéis aclarado con tanto nombre? Perfecto, porque ahora empieza lo mejor, que es acompañar a Link espada en mano mientras buscamos a su "hermanísima" por la tierra de Hyrule.

➔ **ENTRAMOS ASÍ EN UN JUEGO DE ROL CLÁSICO** con los combates en tiempo real, nada de turnos ni invocaciones. Por lo demás, su desarrollo conserva tres partes bien diferenciadas: las ciudades, en las que debemos investigar y aprovisionarnos, los larguísimos viajes por Hyrule, salpicados de minijuegos y zonas secretas, y las mazmorras, donde nos aguardan tesoros ocultos, combates y muchísimos puzzles.

Como podéis ver, «The Wind Waker» conserva la estructura de las anteriores entregas, pero también introduce una gran variante: la superficie de Hyrule es-





PARA VIAJAR entre islas, contamos con nuestro propio velero. El mascarón de proa habla y nos aconseja, ¡y podemos disparar!



NADA MÁS COMENZAR Link aparece vestido con un poncho. Nuestra primera misión consiste en buscarle un buen traje.



LOS COMBATES resultan muy espectaculares y, gracias a la posibilidad de encarar a los enemigos, son bastante fáciles.

LA CONEXIÓN "ADVANZADA"

Si también tenemos una portátil y un cable de conexión, podemos disfrutar de algunas funciones extra sin necesidad de introducir ningún cartucho en nuestra Game Boy Advance:



EN GAMECUBE tenemos que recoger un ítem con forma de consola para activar la conexión.



EN GBA podemos disfrutar de una versión pormenorizada del mapa, que indica los secretos.

AVENTURA TOTAL

El desarrollo de la nueva aventura de Zelda mantiene las tres partes básicas de cualquier juego de rol:

1. INVESTIGAMOS en los pueblos para saber cuál es nuestro siguiente destino.

2. VIAJAMOS por el mundo de Hyrule a bordo de nuestro barco de vela.

3. PELEAMOS contra los esbirros de Ganondorf y resolvemos los puzzles que hay repartidos por todas las mazmorras.





tá completamente inundada, así que tenemos que visitar islas, en lugar de pueblos, si queremos que la aventura llegue a buen puerto (¡y nunca mejor dicho!).

→**POR FORTUNA, TENEMOS NUESTRO PROPIO BARCO,** un pequeño velero que nos lleva a toda velocidad por el enorme mapeado del juego. Y aquí llega una de las novedades más interesantes de «Wind Waker» (y la que le da nombre, porque traducido sería algo así como "el que despierta el viento"): antes de izar velas, debemos invocar al viento para que sople en la dirección correcta. Para ello, contamos con una varita que se controla pulsando las direcciones de la cruceta en el momento justo, como si fuera un juego musical.

Además, a medida que avanzamos nuestra "batuta del viento" va ganando nuevos poderes, ▸▸

LINK →

EL PROTAGONISTA DE TODA LA SAGA es este simpático elfo. No os dejéis engañar por su aspecto, porque en realidad es un gran guerrero.

UN ELFO MUY HABILIDOSO

Link es capaz de aprender distintas habilidades a medida que avanzamos en el juego. La mayoría de ellas requieren práctica:



REPTAR POR ALCANTARILLAS para escapar de una celda (ojo, con "c") si le hacen prisionero.



OCULTARSE detrás de los barriles para que los centinelas de Ganondorf no le encuentren.



PLANEAR utilizando una hoja gigante de un árbol mágico.



GRACIAS AL CATALEJO podemos ver cosas que ocurren a distancia... ¡este pajarraco secuestra a nuestra hermana!



LA ESPADA MAESTRA es el arma favorita de Link, pero al principio no la tiene. Debemos encontrarla durante el juego.



EN EL AGUA también podemos encontrar algunos tesoros sumergidos si utilizamos este garfio en el lugar adecuado.



LOS EFECTOS DE LUZ están tan currados que, durante los combates, el juego parece una sesión de fuegos artificiales.

UNA PARADA EN LA AVENTURA

REPARTIDOS POR TODO EL JUEGO nos encontramos minijuegos de lo más variado, como el juego de hundir los barcos (a la izquierda) o una prueba de habilidad para comprobar lo rápidos que somos repartiendo cartas en los buzones del vecindario (Dcha.).



como "poseer" a un segundo personaje o incluso crear tornados. Gracias a estos conjuros podemos resolver puzzles cada vez más "chungos" y lograr el equipo típico de la saga (garfio, boomerang, espada maestra, etc), con lo que al final es la varita la que marca nuestro progreso.

Claro, que lo más genial del juego es la libertad de movimientos de Link. Cada vez que ganamos una habilidad nueva podemos ir a cualquier parte del mundo para probar nuevos caminos o ayudar a los simpáticos habitantes de Hyrule en pequeñas submisiones, que logran que el desarrollo no sea nada lineal.

PERO LA "MOVIDA" ESTÁ EN LAS MAZMORRAS, porque es allí donde tenemos que enfrentarnos a los esbirros de Ganondorf. Cada una tiene una ambientación distinta (una caverna



ARYLL

La hermana de Link ha sido secuestrada por error, pero gracias a los objetos que nos da al principio del juego, podremos rescatarla.



EL APARTADO VISUAL parece de dibujos animados, pero al tiempo muestra detalles de calidad, como las expresiones faciales de Link.



CADA MAZMORRA está habitada por un tipo diferente de criaturas, que son vulnerables a distintos ataques.



■ «ZELDA» DESTACA POR SUS INFINITAS POSIBILIDADES Y POR SUS GRÁFICOS DE DIBUJOS ANIMADOS ■





LOS ENEMIGOS tienen una pinta muy graciosa, pero luego resultan ser bastante listos. No dejéis que os pillen.

de fuego, un árbol, una cueva inundada...) y nos obliga a demostrar nuestra habilidad con las plataformas o a utilizar el coco para resolver los típicos puzzles de activar interruptores.

Además, esta vez también encontramos algunos niveles de infiltración, el tema de moda, en los que nuestro objetivo consiste en pasar desapercibidos entre los guardias enemigos escondidos en un barril de madera. Pero lo que no ha cambiado nada son los enormes monstruos de fin de nivel, que nos esperan después de cruzar cada laberinto. Son tremendamente destructivos, más listos que el hambre, y lucen un diseño impresionante.

→LOS GRÁFICOS RECUERDAN A UNA PELI DE DIBUJOS, abandonando así el aspecto realista de los últimos juegos de la saga. Mediante esta estética alucinamos con el colorido de las criaturas que nos encontramos, los sorprendentes efectos de luz en tiempo real y las expresiones faciales de los personajes, que son como para troncharse de risa. Eso sí, los escenarios no se ven excesivamente detallados.

Por otro lado, las caras que pone Link también tienen su importancia en el juego, aunque menos de lo que Nintendo prometía. A veces, por ejemplo, vemos que se queda mirando las posibles soluciones a un puzzle (palancas, bloques, plataformas...), o cómo se aterroriza cuando se acerca algún enemigo.

Tampoco hay que olvidar que este nuevo aspecto le da a «Zelda: The Wind Waker» un encanto especial, más acorde con el mundo fantástico que representa. Y precisamente esta ambientación es lo que más nos gusta de él, ya que todos sus perso- ▸▸



ENEMIGOS "FATALES"

Lo más espectacular del juego son los enemigos gigantes que nos esperan al final de cada nivel, cada uno con su estrategia:



LA CRIATURA DE LAVA vigila la primera mazmorra, y tiene una coraza que le hace invulnerable.



LA CARA DE PIEDRA se derrota fácilmente con el arco. ¿No os recuerda al «Ocarina» de N64?



UNA PLANTA CARNÍVORA nos espera al final del bosque.



MAZMORRAS DE TODO TIPO

▲ **EL BOSQUE** está habitado por insectos gigantes, tan vistosos como esta mariposa.

◀ **EN EL AGUA,** Link tendrá que hacer frente a los puzzles más complicados para descubrir los caminos invisibles.

DOMINAR EL VIENTO es una de las grandes novedades del último «Zelda». El proceso es sencillo: movemos la batuta, como si fuera un juego musical (Izq.) seleccionamos la nueva dirección del viento (Centro) y nos ponemos a navegar a toda vela, como veis a la derecha.



najes, incluidos los secundarios, demuestran un carácter tan especial que parecen estar vivos, así que pasear por el juego con total libertad es una gozada.

«ZELDA» ES SOBRESALIENTE en todos sus aspectos, tanto técnicos como en lo que se refiere a la diversión, pero también es justo comentar que tiene un gran parecido (excepto en los gráficos, claro) con «Ocarina of Time» de N64, la que para muchos ha sido la mejor entrega de toda la saga. ¡Si hasta podemos reconocer a la mayoría de los enemigos finales! Puede que así nos hayamos asegurado los momentos más emocionantes de todo el desarrollo, pero también es verdad que la aventura pierde algo de su capacidad para sorprendernos.

En todo caso, podéis permitiros el lujo de comprobarlo por vosotros mismos, porque Nintendo va a incluir un segundo Mini-DVD -eso sí, sólo en las unidades de lanzamiento, así que ya podeis daros prisa- que contiene el juego de Nintendo 64 y una versión "retocada" para el 64DD que nunca llegó a salir, bautizada como «Master

TETRA

Aunque aquí podemos verla con pintas de pirata, esta chica esconde una identidad secreta.





EL ARSENAL de Link incluye, además de su espada, todo tipo de armas, como bombas, garfios o boomerangs.



NUESTRA HABILIDAD con las plataformas es fundamental para llegar al final de las mazmorras. ¡Cuidado con el fuego!



EL ARGUMENTO tiene constantes giros y sorpresas, así nos mantiene pegados a la consola durante muchísimas horas.

MANEJANDO A OTROS PERSONAJES





LA BATUTA DEL VIENTO también nos permite controlar algunos personajes secundarios. Esta nueva habilidad resulta muy útil para pulsar dos interruptores a la vez, o para realizar acciones imposibles para Link, como volar o dirigir la luz del sol gracias a un espejo mágico.



EL MINI DVD EXTRA, sólo disponible en las primeras unidades incluye una versión un poco mejorada de «Ocarina of Time».







Quest». Además, «Zelda: The Wind Waker» nos permite conectar nuestra consola a una GBA para disfrutar de funciones extra, como un mapa pormenorizado de todas las mazmorras.

En definitiva, se trata de una aventura redonda, que justifica de sobra por qué lleva tantos meses encabezando la lista de los juegos más esperados. Con juegazos así, da la impresión de que la diversión nunca tiene fin. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS POSIBILIDADES** de Link, nuevas en cada mazmorra, nunca dejan de sorprendernos.
- **INCLUYE UN JUEGO EXTRA,** que es una versión mejorada del «Ocarina of Time» de Nintendo 64.

lo peor

- **NO ES MUY REALISTA,** y al apartado visual no le vendría nada mal un poco más de detalle.
- **EL APARTADO SONORO,** que no está a la altura de los últimos grandes juegos de GameCube

alternativas

El juego más parecido que hay es **«Starfox Adventures»**, un título genial, que además es el último lanzamiento de Rare para GC. Sin embargo, si lo que estáis buscando es un juego largo, difícil y bien realizado, no podéis dejar pasar **«Metroid Prime»**, una aventura en primera persona que, al menos por el momento, nos parece insuperable.

GRÁFICOS Está realizado en Cel Shading, por lo que no tiene demasiado detalle, pero las expresiones y los efectos de luz son la caña.	90
SONIDO Las melodías son versiones de los temas "de siempre", y los efectos resultan muy graciosos, pero en lugar de voces hay "gruñidos".	82
DURACIÓN La historia principal dura más de 20 horas, y está lleno de misiones secundarias y minijuegos. Vamos, que hay juego para meses.	96
DIVERSIÓN Las enormes posibilidades de Link, la genial ambientación, el argumento y la variedad de situaciones no dejan de sorprender.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

valoración

Por mucho revuelo que se haya montado con su arriesgado apartado gráfico, está claro que «The Wind Waker» es una aventura sobresaliente. A los pocos minutos de partida ya nos hemos encariñado con sus personajes, y a partir de ahí casi es imposible dejar de jugar. Y lo mejor de todo es que cuanto más tiempo pasamos delante de la consola, más nos sorprende. Sin duda la última aventura de Link hace honor a la saga, aunque puede que no resulte tan innovadora como las anteriores entregas para N64.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 ■ Lanzamiento: 28 de marzo

EL AGENTE FISHER debe colarse en las líneas enemigas para desmantelar una red terrorista que pretende hacer estallar la guerra. Su mejor recurso consiste en mantenerse oculto entre las sombras.

ESPÍAS EN LA SOMBRA

SPLINTER CELL



Sólo Sam Fisher sería capaz de pasar desapercibido entre sus enemigos tras el escándalo que se ha montado al saberse que el agente más preparado de Xbox iba a dar el salto a la consola de Sony.

■ **SAM FISHER ES EL MEJOR AGENTE DE LA NSA,** la agencia de espionaje que se encarga de mantener la paz en el mundo, y aunque su gran virtud es saber mantenerse en secreto, seguro os sonará por ser el protagonista de «Splinter Cell», el soberbio juegos de espías para Xbox.

Pues bien, como Sam no estaba dispuesto a dejar que los terroristas volvieran a poner en jaque al mundo, ha decidido repetir su hazaña en PS2. Para ser justos, no exactamente "repetir", porque esta adaptación de «Splinter Cell» para la consola de Sony cuenta con algunas novedades.

➔ **EL SISTEMA DE JUEGO SE MANTIENE INTACTO.** Fisher es enviado en secreto para desmantelar una red terrorista que pretende hacer estallar la guerra en el este de Europa, y para ello debe hacer uso de las habilidades típicas de los espías, infiltrándose con el mayor sigilo en lugares repletos de enemigos.

Pero en «Splinter Cell» este desarrollo se presenta de una forma hiperrealista, es decir, que no tenemos radares que nos ayuden como en «Metal Gear», y si nos descubren, el recurso al tiroteo o a la huida está casi vetado: acabaremos muertos o encarcelados. Por eso el gran atractivo de este juego consiste en preparar a





POR LA ESPALDA y agachados será la mejor manera de aproximarnos a los guardias de seguridad. Así les podemos pillar desprevenidos... ¡y en situaciones así de incómodas!



LOS CUERPOS DE LOS ENEMIGOS pueden delatarnos, así que tenemos que ocultarlos en las zonas peor iluminadas.



PARA DISPARAR contamos con una perspectiva por encima del hombro. Cuando nos movemos, perdemos precisión.

LA LUZ ES LO IMPORTANTE

Además de imprimirle ese aspecto tan espectacular, la iluminación en tiempo real de «Splinter Cell» tiene mucho que ver en el juego:



PARA LOCALIZAR ENEMIGOS, ya que sus sombras se proyectan sobre el suelo, ¡pero la nuestra también nos pueden delatar!



PARA MANTENERNOS OCULTOS. Si nos quedamos quietos en las zonas poco iluminadas, somos "la sombra de un fantasma".





SIN SER VISTOS:

Para ser un buen espía hay que dominar estas técnicas básicas:

1. **OCULTARSE** en la oscuridad para no ser descubiertos por los enemigos, y atacar siempre por la espalda.
2. **DISPARAR** con las armas más modernas cuando no haya otra forma de solucionar el entuerto.
3. **MANEJAR** la más alta tecnología para hacernos con la información confidencial que guardan los terroristas.

conciencia cada misión y estudiar las infinitas posibilidades, ante una misma situación: eliminar a los guardias, lanzar objetos para despistar, ocultarnos...).

NUESTRA PRINCIPAL ARMA ES LA OSCURIDAD, dado que mientras estemos alejados de la luz no seremos detectados, pero éste no es nuestro único recurso. El agente Fisher dispone de un montón de aparatos de alta tecnología: visores infrarrojos, cables de fibra óptica, ganzúas... ¡haría palidecer al mismísimo James Bond! Por supuesto, también cuenta con armas, pero siempre como último recurso y utilizadas de forma selectiva: no hay que olvidar que esto es muy real, y Sam está solo en medio de decenas de terroristas, policías e incluso civiles que pueden dar la alarma, todos con un comportamiento muy inteligente, capa-



SAM

ESTE AGENTE SECRETO pertenece a la Agencia de Seguridad Nacional, aunque el gobierno de los EEUU no reconoce su existencia. Está preparado para las misiones más duras.

UN ESPÍA CON RECURSOS

Para infiltrarse en solitario en las filas enemigas hace falta ser un agente bien entrenado y con un montón de recursos. Sam Fisher no tiene ningún problema. Aquí tenéis dos muestras de lo que puede hacer:



SECUESTRAR CENTINELAS para sacarles información o para usarlos como escudo.



OCULTARSE EN LAS ALTURAS sujeto en equilibrio entre dos paredes sin ser visto.



EN LA SEDE CENTRAL DE LA CIA tenemos que conseguir unos archivos secretos, pero no podemos disparar a nadie.



LAS CARGAS EXPLOSIVAS se activan por el movimiento y pueden incendiar una habitación en cuestión de segundos.



EL APARTADO GRÁFICO alcanza un nivel impresionante, especialmente gracias a los efectos de luz en tiempo real.



REBASAR EL LÍMITE DE ALARMAS que aparece en la parte inferior izquierda supone volver a empezar ese nivel.

ARTILUGIOS PARA CASI TODO

EL EQUIPO DE FISHER incluye unos gadgets más avanzados que los de "la tienda en casa". Además de sus visor de infrarrojos (Izqda.) también podemos utilizar un cable óptico para mirar bajo las puertas (derecha), cámaras de control remoto, ganzúas y un micrófono direccional para las escuchas



ces de oir y ver todo lo que ocurre. Menos mal que Sam también cuenta con sus habilidades "naturales", sin duda las más versátiles que hemos visto nunca, y además son muy fáciles de manejar: en las situaciones más "extremas", Sam puede trepar, desactivar bombas, agarrar a sus enemigos por la espalda para dejarles inconscientes o interrogarles, esconder cuerpos para no dejar pistas, lanzarse por una tirolina, etc.

POR LO QUE RESPECTA AL APARTADO TÉCNICO, los geniales efectos de luz vuelven a ser el punto fuerte del juego. Tanto las sombras en tiempo real, como el empleo de diferentes focos de iluminación es magistral, lo mejor que se ha visto en PS2. Es verdad que no alcanza la variedad de efectos gráficos de «MGS 2», pero el diseño de personajes y escenarios, y las animaciones son soberbias. Eso sin contar detalles tan geniales como el doblaje al castellano.

En cuanto a las novedades de esta versión de PS2, además de la nueva intro y las nuevas esce-

RENEGADO

Éste tipo es uno de los soldados chinos que apoyan, con armas y con su ejército, a los terroristas de Europa del este.



DEBEMOS RESCATAR A LOS REHÉNES que Grinko, el líder de los terroristas, pretende ejecutar en un campo de refugiados. Mucho cuidado con los focos de vigilancia y con los francotiradores, que pueden eliminarnos de un solo disparo.

SAM DEBE OCULTARSE EN LA SOMBRA Y UTILIZAR SU EQUIPO PARA NO SER VISTO



LAS GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA ofrecen este aspecto en blanco y negro. Sam debe utilizarlas muy a menudo.



UNA CENTRAL PETROLÍFERA en llamas se encarga de poner a prueba nuestra habilidad con las plataformas.

nas de video, consisten en un traje de camuflaje ártico, unos binoculares con zoom y un nuevo nivel, que se desarrolla en una central nuclear. La mala noticia es que algunos niveles están "recortados" respecto al juego de Xbox: ciertos tramos han sido sustituidos por secuencias de vídeo o pantallas de carga. En cualquier caso, «Splinter Cell» es también en PS2 una aventura apasionante e imprescindible.

NOVEDADES PARA PS2

La versión de «Splinter Cell» para PS2 ha llegado tres meses después que el juego original, pero para compensar a los usuarios por el retraso, se han incluido unas cuantas novedades extra, que nos ayudan a disfrutar un poco más de las geniales habilidades de Sam Fisher. Estas son sólo algunas de las más espectaculares:



UNOS NUEVOS ANTEOJOS, que se activan con el botón R3, nos permiten investigar a distancia.



LA INTRO de unos dos minutos nos explica la historia del agente Fisher y los terroristas.



UN NIVEL EXTRA, ambientado en una central nuclear en la nieve. ¡Y con traje de estreno!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES DE SAM,** que nos permiten resolver una misma situación de varias formas.
- **EL REALISMO DEL JUEGO,** que consigue que su desarrollo sea apasionante y lleno de tensión.

lo peor

- **EL HILO ARGUMENTAL,** pues resulta bastante difícil de seguir, y no hay secundarios de importancia.
- **FALTAN TRAMOS** de los niveles que sí estaban en la versión de Xbox, y eso hace que sean más cortos.

alternativas

«Metal Gear Solid 2», sigue siendo la gran referencia en los juegos de aventura y espionaje, y también en cualquier género, pero «Splinter Cell» se queda muy cerca de él, compitiendo incluso en algunos apartados con la obra maestra de Konami. Desde luego, cualquier jugón que se precie no puede perderse ninguno de estos dos juegazos.

GRÁFICOS Los efectos de luz resultan alucinantes y las animaciones de Fisher muy variadas, pero algunos escenarios son mejorables. **92**

SONIDO El doblaje al castellano es la caña (Sam tiene la voz de McGyver), los efectos son muy realistas y la banda sonora funciona muy bien. **90**

DURACIÓN El juego se acaba en unas 12 horas y se puede volver a jugar, pero no podemos descargar niveles de Internet como en Xbox. **87**

DIVERSIÓN El sensacional realismo y las variadas posibilidades del protagonista logran que la experiencia de juego sea apasionante. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

«Splinter Cell» ha vuelto a poner de moda los juegos de infiltración gracias a su innovador planteamiento, donde la importancia de la luz y el impresionante realismo marcan las pautas. La cantidad de situaciones que Sam tiene que superar a lo largo de todo el juego logran que la experiencia sea apasionante en todo momento. Es verdad que esta versión de PS2 queda un poco limitada respecto a la de Xbox por las posibilidades de cada consola, pero sigue siendo un juego absolutamente genial.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 21 de marzo

DEFENDER A LA HUMANIDAD es ahora más fácil que nunca, ya que podemos elegir entre dos héroes armados hasta los dientes y capaces de convertirse en demonio. ¡A ver quién nos tose!

DEMONIOS "A PATADAS"

DEVIL MAY CRY 2



Cuando se abren las puertas del infierno, sólo nos quedan dos alternativas: correr lo más deprisa que podamos, o recurrir a Dante y Lucia, dos héroes que saben cómo hay que tratar a los demonios.

■ **UN MAGNATE DE LAS TELECOMUNICACIONES** se ha empeñado en invocar a un gran demonio para "darle el palo" (en un sentido místico) y robarle sus poderes. Arius, el magnate en cuestión, quiere convertirse así en el mandamás de la Tierra, pero el muy ingenuo no ha contado con un pequeño detalle... o con dos, mejor dicho: los protagonistas de este juego. Y es que Dante y Lucia, un par de defensores de la humanidad, han decidido chafar los planes de Arius, cada uno a su manera: Dante quiere atajar el problema de raíz cargándose al millonario, pero Lucia, más sutil, se conforma con parar la invocación. Por eso, con cada héroe vivimos una aventura distinta, aunque ambas se complementan y entrecruzan, y su desarrollo es casi idéntico.

Y es que el argumento es sólo una excusa para escoger a uno de los dos personajes y recorrer en tercera persona los 31 niveles que forman este juego (18 para Dante y 13 para Lucia) mientras nos enfrentamos a un montón de criaturas salidas del infierno.

➔**PARA SOBREVIVIR A TANTO ENFRENTAMIENTO,** nuestros héroes pueden usar un impresionante arsenal que se divide entre armas blancas y otras para la larga distancia, aunque a la larga





LOS ENEMIGOS que encontramos vienen del infierno y algunos son tan tenaces como este monstruo de piedra, que debemos desmenuzar antes de que se regenere.



LUCÍA, EL NUEVO PERSONAJE, es un poco más débil que Dante, aunque suple esta "falta" con una mayor agilidad.



SI QUEREMOS CONSEGUIR PUNTOS, debemos encadenar el mayor número de golpes sin que los enemigos nos dañen.

ASÍ ES LUCIA

En «Devil May Cry 2» es posible elegir a un nuevo personaje, Lucia, que se unirá a Dante en su lucha contra los demonios. ¿Os apetece saber cómo es?



SUS ARMAS son cuchillos curvos y dagas arrojadizas, aunque ella tampoco renuncia al explosivo poder de una buena granada.



ES UN ÁNGEL, y no va en broma: su transformación es un ángel vengador con alas y plumas.

2



3



UN TRABAJO DEMONÍACO

Estas tres claves os ayudarán a ser los mejores cazadores de demonios.

1. **CON LAS ARMAS CUERPO A CUERPO** acabamos con los malos rápidamente: las espadas hacen daño aquí y en el infierno.
2. **GUARDAR LAS DISTANCIAS** es muy útil cuando vamos un poco mal de vida.
3. **TRANSFORMADOS EN DEMONIO** podemos volar, correr más rápido y hacer más daño a los enemigos.

muchas de ellas apenas se utilizan, pues con las que vienen por defecto es más que suficiente. Además, esta pareja también tiene algunas habilidades especiales, como correr por las paredes y convertirse en demonio durante un breve período de tiempo. En ese estado demoníaco pueden correr más rápido, volar, curarse y hacer ataques más potentes. Eso sí, muchas de estas habilidades y armas hay que ganárselas peleando. Además, sólo podemos transformarnos cuando hayamos despachado a bastantes demonios.

LA IMPORTANCIA DE LOS COMBATES ES DOBLE porque, además de ser la clave para avanzar, cuantos más enemigos despachemos, más veces podremos transformarnos y más puntos conseguiremos. Puntos que sirven para mejorar las armas o



DANTE

MEZCLA DE HOMBRE Y DEMONIO, Dante es el azote de las criaturas del infierno desde que su padre fue asesinado a manos de unos poderosos demonios. Vale, es un poco vengativo, pero reconoced que los malos se lo han buscado.

ÉSTAS SON LAS ARMAS

Por mucho que nos guste el cuerpo a cuerpo (sobre todo con las chicas), en este juego también es posible pelear desde lejos. Y es que cada personaje cuenta con un arsenal compuesto por 7 armas, 3 cuerpo a cuerpo y 4 de larga distancia.



DANTE prefiere las espadas y las armas de fuego, como sus pistolas Colt, dos metralletas, una escopeta y un lanzamisiles.



LUCIA utiliza espadas curvas y dagas arrojadizas. Aunque a veces prefiere usar la ballesta submarina o sus granadas.



SI ESQUIVAMOS LOS GOLPES no sólo "ahorramos" un poco de vida, sino que además ganamos muchos más puntos.



LAS ESPADAS tienen distintas características de alcance y poder de ataque, así que podéis elegir vuestra preferida.



LOS ENEMIGOS FINALES son tan grandes y aterradores como éste, que aparece de un edificio para "dar la brasa".



AL ENCONTRAR AMULETOS ganamos nuevas habilidades. Ésta detiene el tiempo y pone la pantalla "en negativo".

LAS NUEVAS HABILIDADES

UNA DE LAS NOVEDADES de «Devil May Cry 2» se refiere a las habilidades de los personajes. Y es que, para lograr que los niveles de acción sean aún más altos que en la primera entrega, Dante y Lucia son capaces de realizar algunos movimientos propios de las películas de acción, ya sea correr por las paredes en plan Matrix (Izq.) o disparar a dos enemigos a la vez (Dcha.)





LUCIA

Los orígenes de esta guapa defensora de la humanidad no están claros al comienzo de la aventura, aunque a mitad del juego los conoceremos.

para comprar ítems variados. Pero para sacar los mayores beneficios en cada pelea, debemos procurar que nuestra actuación derroche "estilo", así que no basta con aporrear los botones como salvajes, sino que tenemos que encadenar el mayor número de golpes y movimientos especiales que, por cierto, son algo escasos e incluso han desaparecido algunos de la primera parte. Eso sí, siempre podemos pasar del "estilo" y simplemente liarnos a tiros, con lo que el juego resulta un tanto sencillo.

EN CUANTO A LOS GRÁFICOS, uno de los aspectos que más nos llamó la atención en la primera parte, hay que decir que esta continuación cuenta también con un motor muy potente capaz de llenar con decenas de enemigos, algunos muy bien realizados, los extensos escenarios



LOS COMBATES CUERPO A CUERPO son muy rápidos, ya que tenemos que disparar, golpear y esquivar sin parar. Además, cuanto más variados los hagamos más puntos ganamos.

■ ESTA VEZ LA ACCIÓN SE REPARTE ENTRE DOS PROTAGONISTAS: DANTE Y LUCIA ■



LA ACCIÓN ES INTENSA, no sólo por el número de malos en pantalla, sino también por su tamaño y gran ferocidad.



ALGUNOS ESCENARIOS del juego con Lucia son acuáticos. Como veis, allí habitan algunos peces de lo más creciditos.

3D del juego. Pero claro, si los gráficos son tan buenos, ¿por qué las cámaras están siempre tan lejos que apenas se distingue la acción? Resulta curioso, porque algo que en la primera parte sólo ocurría con algunos enemigos finales, aquí es constante, y tan exagerado que a veces sólo vemos a Dante como una figura diminuta con el pelo blanco. Una pena, porque este defecto acaba afectando a la jugabilidad. HC

LOS EXTRAS

Los 31 niveles del juego se pueden completar en menos de 10 horas, pero tranquilos, porque una vez nos los hayamos "fundido", encontraremos un montón de interesantísimos extras. Además, para desbloquear algunos tendremos que pasarnos el juego hasta 2 veces con cada héroe, así que hay duración de sobra.



EL PALACIO SANGRIENTO es una serie de, atención, ¡9.999 niveles! plagados de feroces enemigos que hay que derrotar.



LOS NUEVOS TRAJES también son un contenido extra. Han sido diseñados por la conocida marca de ropa vaquera Diesel.



PODEMOS JUGAR CON TRISH, la chica del primer juego, y es el mejor personaje porque tiene un montón de combos y golpes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS NIVELES DE ACCIÓN** son muy altos: no paramos de golpear, esquivar y disparar ni un segundo.

■ **CONVERTIRSE EN DEMONIO,** porque así podemos volar, curarnos y golpear con más fuerza si cabe.

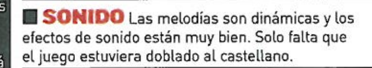
lo peor

■ **LAS CÁMARAS,** que siempre están situadas muy lejos, y no nos dejan apreciar todos los detalles.

■ **FALTAN COMBOS,** ya que se han perdido muchos de los que ya había en el primer «Devil May Cry».

alternativas

Evidentemente, la gran alternativa es **«Devil May Cry»**, que además de igualar en casi todos los aspectos a esta continuación, está a un precio irresistible. Con la misma acción y algunos toques de aventura están los dos **«Onimusha»**. Además, si tenéis un poco de paciencia, pronto podréis jugar a **«Chaos Legion»**, un juego de lo más prometedor.



■ **GRÁFICOS** Los escenarios 3D son muy grandes y los personajes están bien hechos, pero la lejanía de las cámaras es todo un problema. **86**

■ **SONIDO** Las melodías son dinámicas y los efectos de sonido están muy bien. Solo falta que el juego estuviera doblado al castellano. **83**

■ **DURACIÓN** El modo principal de juego se completa en menos de 10 horas, aunque luego tenemos algunos extras para desbloquear. **80**

■ **DIVERSIÓN** La acción es brutal (aunque a veces no se vea bien) y el control impecable, pero muchas armas y movimientos son innecesarios. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

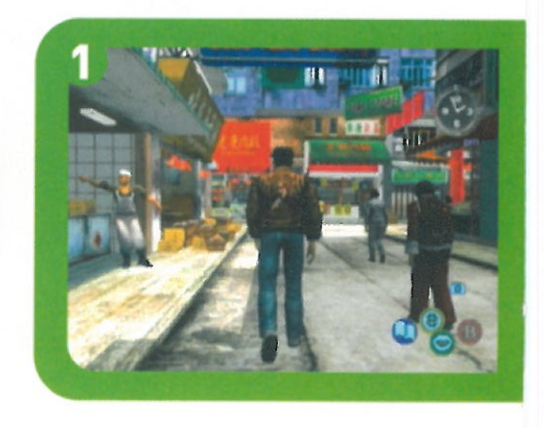
Esta segunda parte repite los esquemas del original y ofrece acción a raudales y un gran espectáculo visual y sonoro, con la presentación, además, de un nuevo personaje. Sin embargo, resulta curioso que el problema de la visión lejana que ofrecen las cámaras, que en el primer juego no pasaba de ser un defectillo menor, se haya acentuado ahora, y que tengamos menos movimientos especiales que en el original y armas que no sirven de nada. Sigue siendo un gran juego, pero no supera al primero.

■ ROL ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,99 (incluye "Shenmue: The Movie") ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

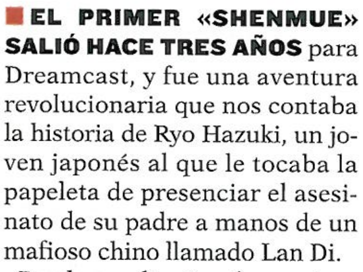
VIAJAMOS A HONG KONG en compañía de Ryo, y allí tenemos que investigar el asesinato de su padre hablando con un montón de personajes.

LA AVENTURA DE LA VIDA

SHENMUE II



Si el cuerpo te pide unas vacaciones, pero con tus ahorros lo más lejos que puedes llegar es donde te lleve el Metro. ¿Por qué no lo dejas todo y te marchas con Ryo hasta Hong Kong?



■ **EL PRIMER «SHENMUE» SALIÓ HACE TRES AÑOS** para Dreamcast, y fue una aventura revolucionaria que nos contaba la historia de Ryo Hazuki, un joven japonés al que le tocaba la papeleta de presenciar el asesinato de su padre a manos de un mafioso chino llamado Lan Di.

Desde ese día, Ryo (y nosotros con él) se obsesionaba con encontrar al dichoso asesino, y después de recorrer medio Japón tras sus pasos, terminaba el juego a bordo de un barco rumbo a Hong Kong con un montón de pistas falsas en la cabeza. Un año más tarde se lanzó en Dreamcast la continuación, que empezaba cuando Ryo desembarca en Hong Kong. Vale, pues este "repaso" viene a cuento porque de este segundo juego recibe ahora Xbox una conversión directa (acompañada de un DVD con las escenas del primer juego), es decir, que no incluye cambios apreciables, pese a lo cual el juego sigue siendo una gozada.

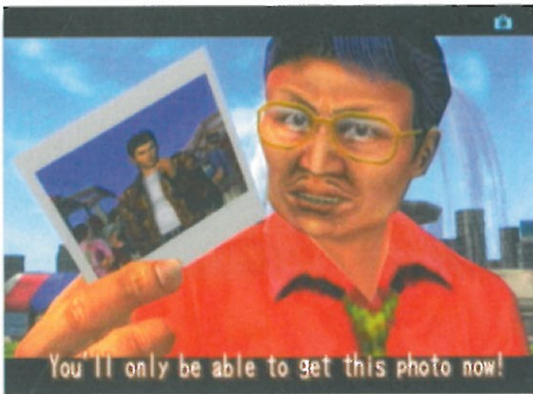
→ **LA MECÁNICA DE JUEGO ES TAN REALISTA** que logra que nos metamos de lleno en la historia. Tenemos total libertad para hacer lo que queramos, recorrer las calles de las diferentes ciudades que visitamos y hablar con las decenas de personajes que pululan por el juego. Claro que también estamos "obligados" a seguir las normas de la vida y, por ejemplo, entre nuestras tareas se encuentra la de buscar un sitio para dormir, ya que el tiempo es "real" y anochece, o conseguir un curro para sacar pasta. Pero como nuestro objetivo es investigar debemos charlar con las personas que nos encontremos y que a veces nos dan pistas, otras nos indican el camino si nos perdemos e incluso nos re-



MEZCLARNOS CON LA GENTE de Hong Kong es fundamental para conseguir pistas y hacer amigos, por lo que muchas veces tenemos que acceder a competir en pulsos para ganarnos su respeto. ¡Animo Ryo!



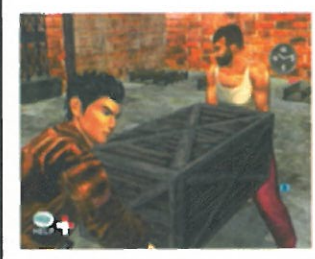
LA AMBIENTACIÓN está muy cuidada, y refleja con todo detalle que estamos en 1987. Mirad que teles más "cutres".



HAY CIENTOS DE PERSONAJES, y cada uno tiene rasgos faciales propios. Este "plasta" intenta vendernos una foto.

EL JUEGO DE LA REALIDAD

Aparte de encontrar al asesino de nuestro padre, tenemos otras muchas otras preocupaciones a las que debemos atender:



TRABAJAR es la mejor manera de conseguir dinero, aunque a veces nos tengamos que dejar la espalda en ello. ¡Como pesa!



DORMIR también es necesario para Ryo, así que por la noche debe irse a la cama.

2



3



ASÍ SE JUEGA

La variedad en este juego está asegurada:

1. **EXPLORAMOS** las calles de Hong Kong en busca de pistas e información.
2. **SUPERAMOS** los Q.T.E que nos sorprenden continuamente y que dan mucha emoción al desarrollo.
3. **PELEAMOS** en tiempo real con los enemigos que nos salen al paso, y que nos complican mucho las cosas.

comiendan locales a los que podemos ir, desde supermercados a salones recreativos. Por supuesto, tanto trato con gente de todo tipo hace que nos ganemos muchos amigos, pero también bastantes enemigos, por lo que en ocasiones no tenemos más remedio que llegar a las manos.

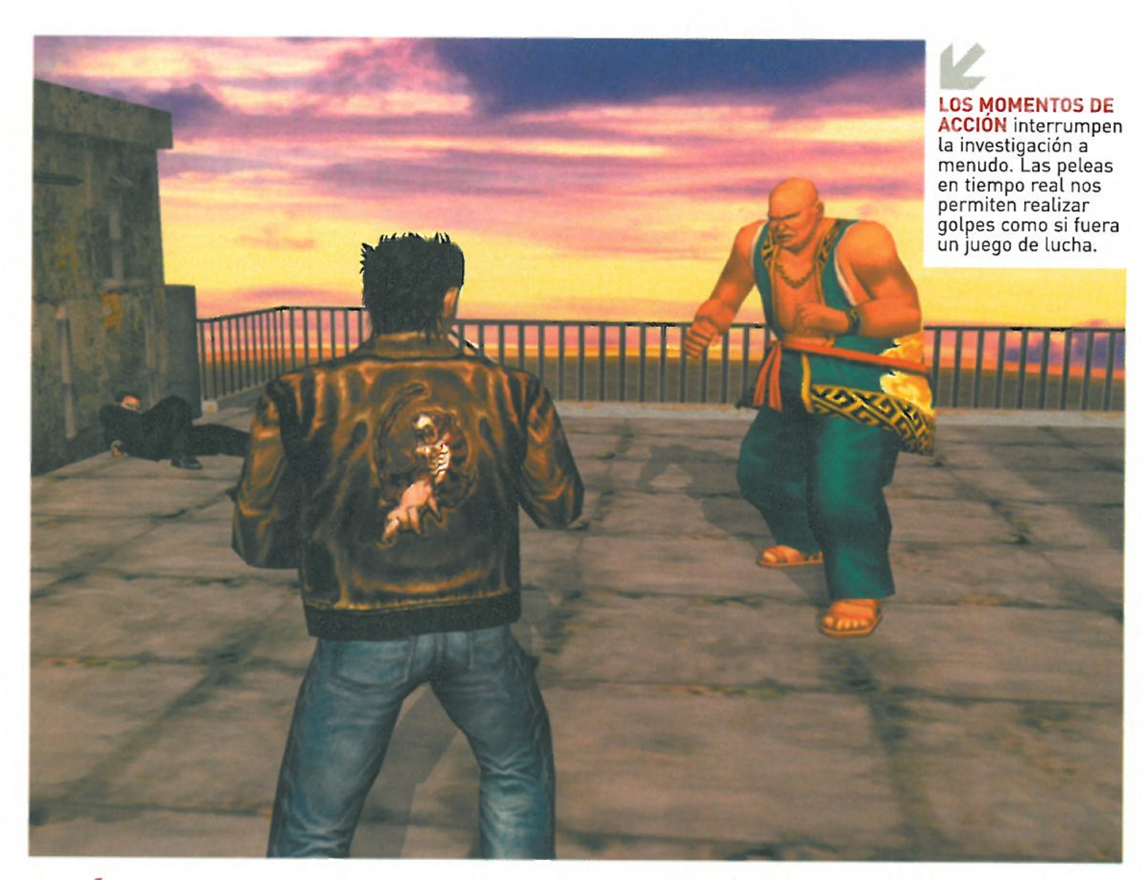
→EL SISTEMA DE LUCHA ESTÁ MUY CUIDADO y recuerda mucho a la saga «Virtua Fighter», por lo que a la hora de zurrarnos es posible ejecutar todo tipo de combos y llaves de una forma bastante sencilla. Y ya que hablamos de acción, no podemos olvidar los frecuentes y espectaculares Q.T.E, escenas interactivas que nos obligan a pulsar un botón en el momento adecuado, y que ponen a prueba nuestros reflejos en situaciones verdaderamente arriesgadas.

Como veis, el desarrollo es



RYO HAZUKI →

LA SED DE VENGANZA de este chico es tal, que no dudó un momento en abandonarlo todo y lanzarse a la búsqueda del asesino de su padre. Además es todo un experto en artes marciales, y también con las chicas, que no dejan de tirarle los trastos. ¡Que tio!



LOS MOMENTOS DE ACCIÓN interrumpen la investigación a menudo. Las peleas en tiempo real nos permiten realizar golpes como si fuera un juego de lucha.

¡VIVA LA LIBERTAD!

La ciudad de Hong Kong representa todo un mundo de posibilidades, y siempre que nos apetezca podemos tomarnos un respiro en nuestra investigación y darnos vuelta por sus calles. Además, ya de paso también podemos intentar ganarnos unas "pelas" extras, o por el contrario (que suele ser lo normal) dejarnos todo el sueldo.



LAS APUESTAS son de muchos tipos, y suelen ser una buena forma de sacar un dinerillo

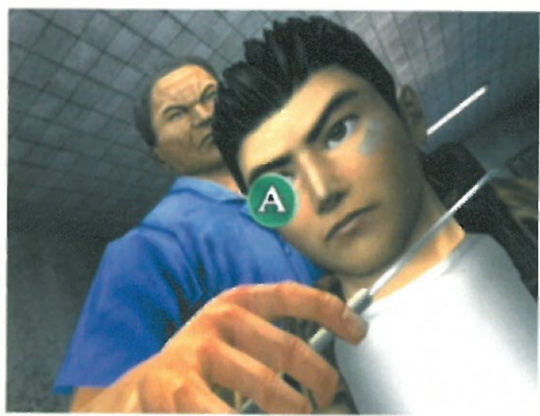


LAS RECREATIVAS (4 en total) son réplicas de clásicos como «Out Run» o «Space Harrier».



LAS EXPENDEDORAS contienen muñecos de juegos de Sega que podemos coleccionar. ¡Molan!

ÉSTA ES UNA AVENTURA MUY VARIADA, REALISTA Y DE UNA CALIDAD INNEGABLE



LOS Q.T.E nos ponen en situaciones tan peligrosas como ésta. Hay que presionar el botón a tiempo, porque si no...



LOS AMIGOS que hacemos intentan echarnos una mano, ¡y mejor si son chicas! Ésta juega un papel muy importante.

muy variado, y se ve respaldado por un control al que cuesta un poco acostumbrarse, pero que cuando se domina es muy intuitivo, y por un apartado gráfico que, aún siendo igual que en Dreamcast, nos sigue pareciendo maravilloso y se encuentra a la altura de los grandes de Xbox.

«Shenmue II» es un gran juego que nadie debería perderse. Eso sí, siempre que no se haya completado ya en Dreamcast. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA SENSACIÓN DE LIBERTAD** que nos ofrece es impresionante.
- **EL ARGUMENTO** es muy bueno y se desarrolla de forma magistral.
- **LOS GRÁFICOS**, que a pesar de tener más de un año, se salen.

lo peor

- **NO TENER EL PRIMER JUEGO EN XBOX**, que hace que no cojamos muchos detalles. Al menos el DVD que viene con el juego nos ayuda.
- **QUE ESTÉ EN INGLÉS**, y que las voces sean bastante sosas.

alternativas

Buscar alternativas a «Shenmue» es muy complicado, ya que su original mecánica hace que sea un juego único. Si os mola el rol, **«Morrowind»** es la mejor opción, aunque con un tono fantástico lejos del realismo de «Shenmue». En plan aventurero, pero con la acción en primer plano, nadie se debería perder **«Splinter Cell»** y **«MGS Substance»**.

GRÁFICOS Iguales que los de Dreamcast, pero nos siguen pareciendo geniales: escenarios llenos de detalles y personajes con vida propia. **90**

SONIDO La genial banda sonora se escucha ahora en Dolby Digital 5.1. Eso sí, las voces, en inglés, son bastante flojillas. **85**

DURACIÓN Si no nos entretenemos, el juego dura unas 15 o 20 horas. Pero si intentamos descubrir todos sus secretos, son muchas más. **87**

DIVERSIÓN Su original y variada mecánica, su atrayente argumento y sus gráficos hacen que nos sumerjamos de lleno en el juego. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Esta conversión para Xbox de «Shenmue II», a pesar de ser idéntica a la de Dreamcast, nos ha vuelto a deleitar con su genial argumento, su original mecánica y, sobre todo, con la enorme sensación de libertad que proporciona. Además, gráficamente sigue rayando a un gran nivel y no tiene nada que envidiar a los grandes de Xbox. En su contra, podemos echarle en cara la falta de mejoras técnicas, que esté en inglés y no tener la primera parte en Xbox, algo que se soluciona en parte con la peli.

¡Sé la envidia de tus amigos!
¡Sé el mutante de tus enemigos!

¡Compra el tuyo ahora!
¡LITERALMENTE nunca
volveras a ser el mismo!

"La pistola mutante del Dr. Muto es el mejor invento creado desde la bomba atómica"

"Antes de tener la pistola mutante, mi apartamento era muy pequeño.
¡Nunca más! Ahora lo que hago es mutarme en la primera araña que veo, hago una tela de araña en una esquina, lanzo los chismes y los guardo allí.
¡Gracias, Dr. Muto, por tus diabólicos artilugios!"

Doug Morris, Modesto, CA

Para escaparte por los huecos más estrechos, no seas un hombre, muta y transfórmate en un ratón.

Cuando la situación reclame la fuerza bruta, simplemente vuélvete simio.

¡JUEGA con los cromosomas!
¡Los UNE formando ADN!

La pistola mutante del Dr. Muto le puede transformar en 6 extrañas criaturas, desde un gorila a un ratón.

El raro y brillante científico loco Dr. Muto, está aquí y de tí depende guiarle para reconstruir su planeta Midway.

Explora los más de 25 niveles en cinco mundos fantásticos, desde el mundo de agua de Flotos a las minas subterráneas de Mazon.

DR. MUTO™

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe +13

NINTENDO GAMECUBE™
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE







■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 9 de abril

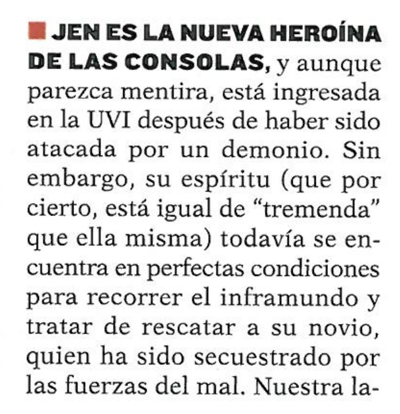
SI QUIERE RESCATAR a su novio, Jen (o su espíritu) debe atravesar cuatro largos mundos poblados por terribles monstruos. Para ello cuenta con la capacidad de transformarse en demonio, y la compañía de su gárgola Scree.

LA BELLA Y LAS BESTIAS

PRIMAL



La pareja de moda este año no aparece en las portadas de las revistas, sino que sale a cazar demonios en un mundo fantástico. Os presentamos a Jen y a su gárgola Scree.



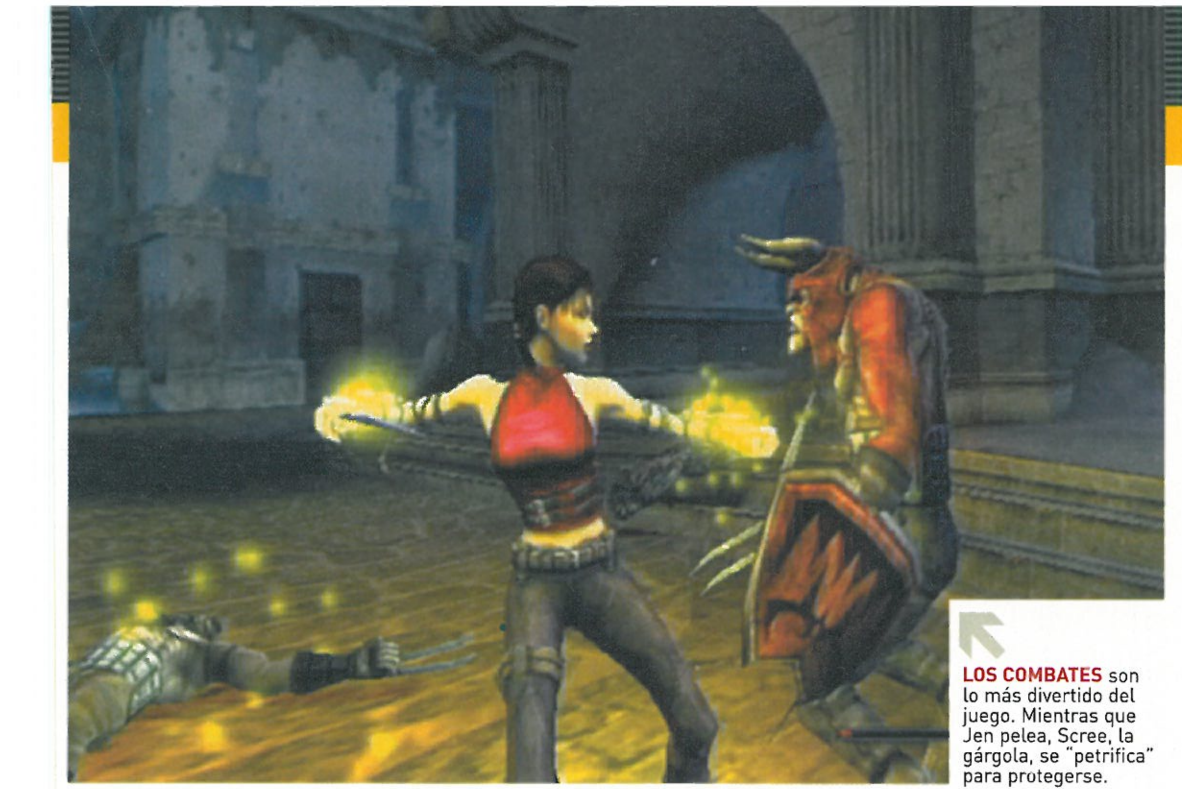
■ **JEN ES LA NUEVA HEROÍNA DE LAS CONSOLAS,** y aunque parezca mentira, está ingresada en la UVI después de haber sido atacada por un demonio. Sin embargo, su espíritu (que por cierto, está igual de "tremenda" que ella misma) todavía se encuentra en perfectas condiciones para recorrer el inframundo y tratar de rescatar a su novio, quien ha sido secuestrado por las fuerzas del mal. Nuestra labor es acompañarla por esta enorme aventura en tercera persona, que alterna los puzzles más ingeniosos con sus buenas raciones de tortas, en un planteamiento similar al que hemos visto en la saga «Tomb Raider».

Para ello contamos con un par de ventajas: la capacidad de Jen para transformarse en 4 demonios con diferentes habilidades, y la compañía de Scree, una gárgola de piedra a la que podemos pasar a manejar en cualquier momento, y que además actúa como nuestra consejera.

→ **LA COLABORACIÓN ENTRE AMBOS ES LA CLAVE** para resolver los acertijos de «Primal», ya que la mayoría consisten en interruptores dobles que Jen y Scree tienen que pulsar al mismo tiempo. Para ello, tenemos que combinar sus habilidades: Jen, por ejemplo, es capaz de andar "de puntillas" por una cornisa o colarse por una grieta, mientras que Scree puede levantar objetos y trepar paredes.

Todas estas acciones son automáticas, es decir, que resulta imposible caerse por una pendiente o trepar por el sitio incorrecto, pero no penséis que por eso el juego es sencillo. A veces tenemos que dar vueltas como locos buscando una entrada secreta o un interruptor, teniendo en





LOS COMBATES son lo más divertido del juego. Mientras que Jen pelea, Scree, la gárgola, se "petrifica" para protegerse.



BAJO EL AGUA, Jen se transforma en un demonio llamado Undine, que puede nadar, respirar y lanzar rayos eléctricos.



LAS CONVERSACIONES con los seres que viven en cada zona nos dan pistas para resolver los siguientes puzzles.

LOS GOLPES DE GRACIA

Para acabar con nuestros enemigos tenemos que agotar, a base de golpes, su barra de energía. Una vez que están debilitados, hace falta ejecutar un golpe final de lo más sangriento:



CORTAR EN PEDAZOS a un monstruo con ataques rápidos, es sólo para estómagos fuertes.



EMPALAR a los infelices con nuestras garras y clavarlos en el suelo.





COSA DE DOS

Así se avanza en un mundo salvaje como el de «Primal»:

1. SCREE resuelve los puzzles más sencillos, y también nos marca el camino a seguir con sus consejos.
2. JEN SE ENCARGA DE PELEAR con su cuchillo, o transformada en un terrible demonio.
3. LOS DOS A LA VEZ colaboran para superan los obstáculos más complicados, y se enfrentan a los enemigos finales de cada mundo.

cuenta que los 4 mundos que visitamos son gigantescos (y sin tiempos de carga entre zonas), lo que a veces llega a ser desesperante. Por suerte, lo más habitual es que los consejos de Scree nos saquen del aprieto.

➔ JEN NO SE CORTA UN PELO A LA HORA DE COMBATIR. Una vez que se ha convertido en bestia, es capaz de realizar tantos combos usando los botones L y R como si estuviera en cualquier juego de lucha. Los enemigos, por su parte, son inteligentes y tienen un diseño aterrador, así que todos los enfrentamientos resultan de lo más intenso.

Por supuesto, la capacidad de "repartir" no es la única habilidad que ganamos después de transformarnos en demonio, sino que también podemos saltar con mayor potencia, bucear o activar interruptores especia-

JEN ➔

LA PROTAGONISTA del juego, era la novia del líder de un grupo de rock que fue secuestrado por un demonio. Ahora es una experta luchadora con poderes sobrenaturales.



LOS EXTRAS "PRIMARIOS"

A medida que avanzamos en nuestra aventura, vamos liberando nuevos modos extra que nos desvelan el "making of":



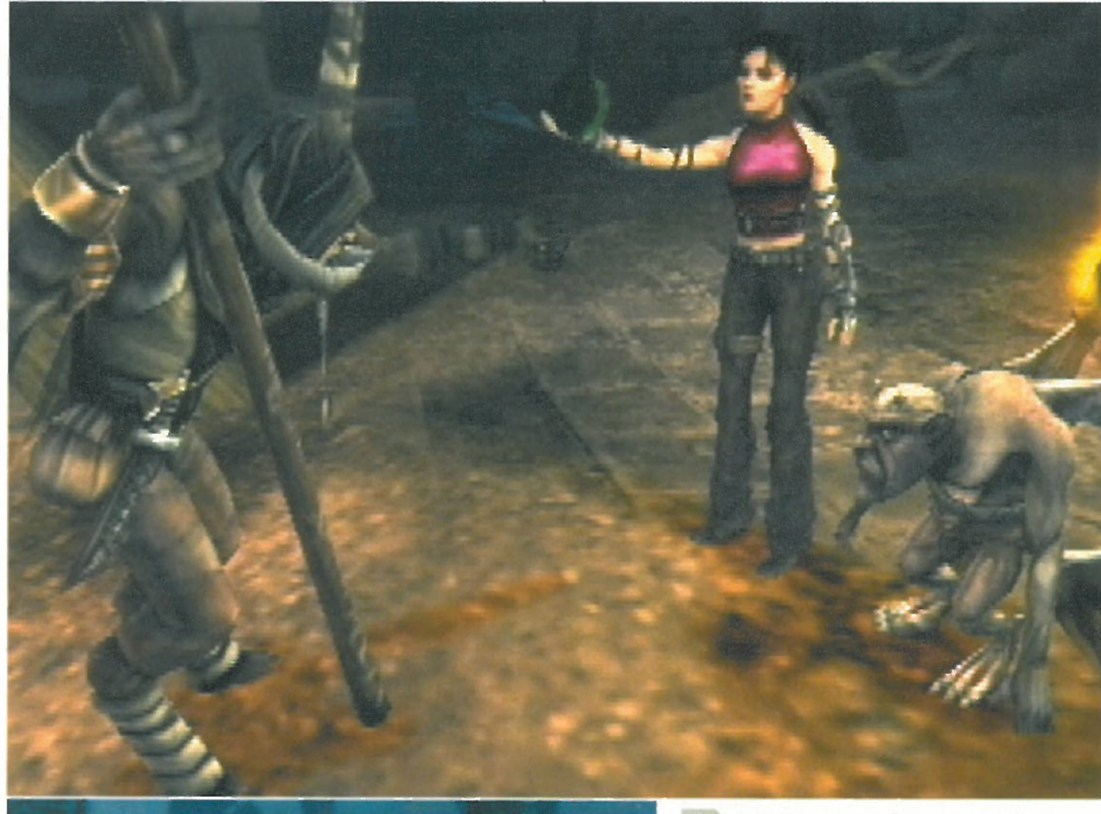
LOS VÍDEOS DEL JUEGO se pueden disfrutar en cualquier momento gracias a la galería.

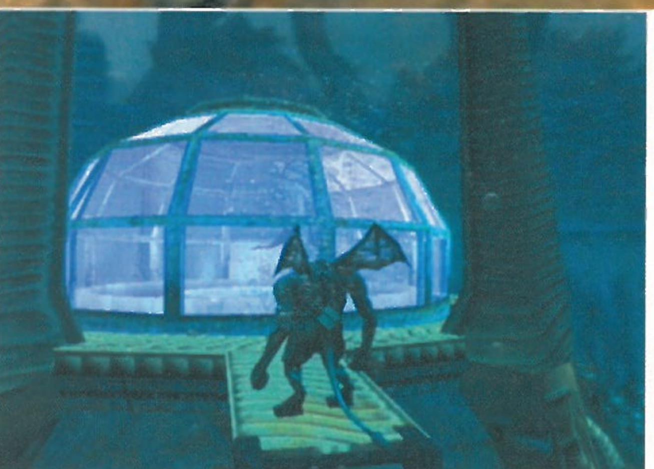


EL TAROT es una colección que incluye los mejores diseños de producción de esta aventura.



LOS DOCUMENTALES, como éste sobre el doblaje, aportan detalles curiosos de «Primal».





ESTO SÍ QUE ES AMBIENTACIÓN

▲ **LOS PERSONAJES SECUNDARIOS** no sólo tienen un envidiable diseño, sino que también muestran expresiones faciales.

◀ **LOS ESCENARIOS,** además de resultar enormes, recrean perfectamente cuatro ambientes fantásticos. Están realizados con "dinamic loading", de manera que no hay tiempos de carga que interrumpan la acción.

LAS BESTIAS en las que Jen se puede transformar tienen habilidades específicas para cada mundo. Por ejemplo, el undine (Derecha) puede respirar bajo el agua, pero no tiene la fuerza del ferai (Centro) ni los látigos eléctricos de los Djinn (Izq.).



«PRIMAL» SE APOYA EN LA COLABORACIÓN DE SUS PERSONAJES

SCREE

Esta gárgola actúa como nuestra guía en el inframundo. Entre sus habilidades están la de trepar por los muros de piedra o poseer otras estatuas.

les. Scree, por el contrario, no puede pelear, pero sí es capaz de "poseer" a cualquier estatua que nos encontremos por el camino, y así resolver puzzles aprovechando su nuevo aspecto.

LA AMBIENTACIÓN ES ESPLÉNDIDA. El apartado sonoro, en Dolby Prologic II, combina una música de lujo, que cambia según las situaciones, con unos brillantes diálogos en castellano, doblados por actores conocidos (Scree, por ejemplo, tiene la voz del profesor Dumbledore, de "Harry Potter"). Y los gráficos no se quedan atrás, pues los escenarios parecen no acabarse nunca, y cada uno recrea un ambiente totalmente distinto. Los personajes, por su parte también están a la altura, y muestran cosas que nunca habíamos visto, como las espectaculares transformaciones de Jen en "tiempo bala".



EL SISTEMA DE COMBATE está inspirado en los juegos de lucha, especialmente en la saga «Soul Calibur»

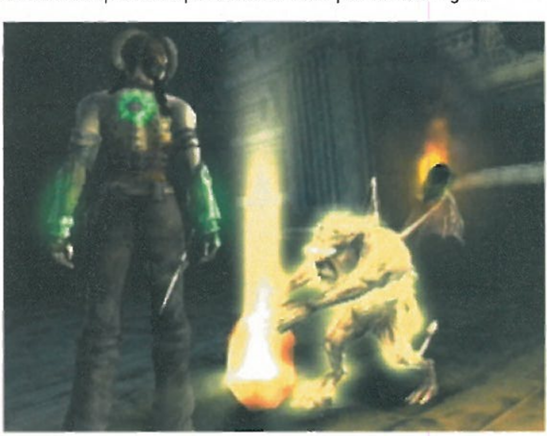


A NIVEL VISUAL, «Primal» está a la altura de las mejores aventuras que han aparecido en PS2. ¡Mirad este agua!

ESTATUAS EN MOVIMIENTO



LA HABILIDAD DE SCREE para poseer cualquier estatua del escenario resulta sorprendente y muy útil para combatir o resolver puzzles. En el coliseo, podemos combatir con un monstruo enviado por Abaddón, señor del caos, y después usar la misma estatua para abrir una puerta.



LA VIDA DE JEN va desapareciendo con cada golpe recibido, pero se recarga gracias a las invocaciones que hace Scree.





PARA RESOLVER ALGUNOS PUZZLES tendremos que "rompernos la cabeza" probando todas las posibilidades.

Con todas estas virtudes, es una pena que el ritmo de juego sea algo irregular, pues entre combates súper emocionantes y puzzles entretenidos se intercalan exploraciones un tanto largas y aburridas. Además, el argumento resulta un poco enrevesado. De todas modos, los amantes de las buenas aventuras disfrutarán con «Primal», pues es uno de los juegos más innovadores y espectaculares que hemos visto. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **PODER MANEJAR A LOS DOS PERSONAJES** durante toda la aventura, sobre todo en los puzzles.
- **EL APARTADO TÉCNICO ES BRILLANTE**, tanto a nivel visual, como en lo que se refiere al sonido.

lo peor

- **ALGUNOS MOMENTOS DE EXPLORACIÓN** que resultan un poco largos y aburridos.
- **EL ARGUMENTO ES MUY LIOSO**, así que necesitamos jugar durante unas horas para enterarnos.

alternativas

Dentro de muy poco saldrá por fin **«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad»**, pero mientras tanto podéis probar el ya veterano **«Soul Reaver 2»**, que comparte con este juego la ambientación también de fantasía. **«Metal Gear Solid 2»** y **«GTA Vice City»** son, cada una en su estilo (espionaje y acción/conducción), lo mejor que hay en el género.

GRÁFICOS La calidad de los personajes y el sorprendente tamaño de los escenarios colocan a «Primal» entre los juegos más bonitos de PS2. **91**

SONIDO Además de las voces en castellano (de actores conocidos) la banda sonora es dinámica y está reproducida en Dolby Prologic II. Una pasada. **93**

DURACIÓN La aventura es larguísima, sobre todo si nos quedamos atascados en algún puzzle, pero nos quedan pocas ganas de repetirla. **87**

DIVERSIÓN «Primal» mantiene un ritmo vibrante durante los combates, pero en algunos momentos de exploración la cosa decae bastante. **84**

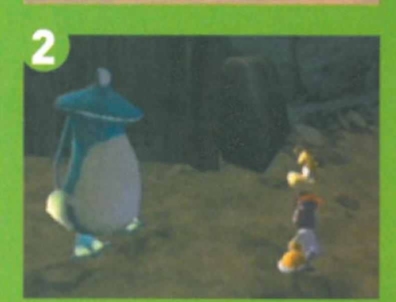
PUNTUACIÓN FINAL 87

VALORACIÓN

Desde el día en que le echamos el primer vistazo, pusimos nuestras esperanzas en que «Primal» se convirtiese en una de las mejores aventuras del momento, y no nos ha defraudado. Su estilo innovador, lleno de propuestas sugerentes, y un apartado técnico de lujo le convierten en la mejor alternativa a los juegos clásicos. Su único defecto es que se echa en falta un ritmo de juego más equilibrado, que nos permita ir progresando sin tantas complicaciones, pero por lo demás es una pasada.

■ PLATAFORMAS ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95€ (PS2 y Xbox)/ 59,95 (GC) ■ T.P. ■ Lanz.: Ya disponible









EN SU AVENTURA, Rayman tiene que superar las típicas situaciones de los plataformas: zonas de saltos, puzzles y peleas contra un montón de rivales.

UN HÉROE PARA TODO

Acompañar a nuestro amigo Globox al médico, recoger todo tipo de ítems, salvar el mundo... Rayman tiene muchas tareas por delante.

1. LOS ENEMIGOS no son demasiado temibles, aunque en ocasiones no será suficiente con nuestro ataque convencional, y tendremos que usar algún traje especial.

2. NUESTRO AMIGO GLOBOX nos acompaña durante toda la aventura, y en algunos momentos habrá que interactuar con él para superar obstáculos.

3. LOS PUZZLES son frecuentes, y aunque algunos se limitan a empujar una palanca, otros son más complejos.

"SALVAR AL AMIGO GLOBOX"

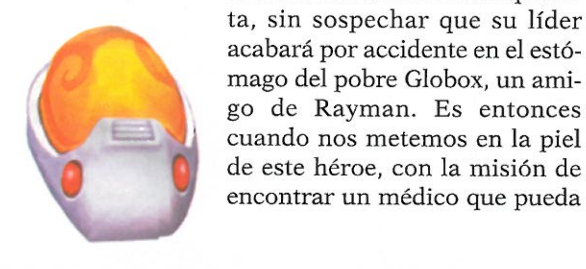
RAYMAN 3

Justo cuando unas criaturas planeaban conquistar el planeta, un colega de Rayman se zampa a su jefe. ¡Ahora le toca a él viajar para pedir hora en el médico!

■ **RAYMAN VUELVE A ENTRAR EN ACCIÓN** con una aventura fiel al estilo que tenían las anteriores entregas de su saga plataformera, pero que incluye algunas novedades interesantes, sobre todo en el apartado de habilidades. La historia comienza cuando unos bichos llamados "lums" deciden unirse e invadir el planeta, sin sospechar que su líder acabará por accidente en el estómago del pobre Globox, un amigo de Rayman. Es entonces cuando nos metemos en la piel de este héroe, con la misión de encontrar un médico que pueda ayudar a nuestro colega, y para ello nos "pateamos" diez extensos mundos al tiempo que intentamos dar al traste con los malvados planes de los "lums".

→ **EL DESARROLLO DEL JUEGO ES MUY CLÁSICO,** pues nos enfrentamos a las típicas zonas de saltos, a numerosos (y divertidos) enemigos y, cómo no, a toda clase de minijuegos, del tipo de pilotar un zapato gigante.

Pero lo que da más "vidilla" a la aventura son los distintos trajes con los que podemos equipar al bueno de Rayman, que le permiten desde colgarse del techo con





→ RAYMAN

Si os dijesen que el héroe de un videojuego no tiene ni brazos ni piernas, no confiaríais mucho en sus habilidades. No sabéis lo equivocados que estáis...







PILOTAR UN ZAPATO es una de las "hazañas" que hay que hacer para triunfar en esta aventura. ¡Cuidado, que vooooy!



LOS JEFES de cada zona nos obligan a combinar el poder de los trajes con una buena estrategia para derrotarlos.



LOS 10 MUNDOS del juego son bastante lineales, pero el desarrollo tiene la variedad necesaria para conseguir que no nos aburramos.

CON TRAJE Y SIN ETIQUETA

En momentos puntuales, Rayman tiene que activar sus trajes especiales para enfrentarse a obstáculos o enemigos. Al ponérselos gana nuevas habilidades.



ESOS ÍTEMS son los que sirven para activar los trajes, y siempre están colocados cerca de algún obstáculo o puzzle. Pero tened cuidado, porque sólo se pueden utilizar durante un tiempo...



DISPARAR un misil teledirigido (como los Nikita de Solid Snake) es una de las habilidades que ganamos con estos trajes, y nos sirve para deshacernos de los enemigos y resolver puzzles.







LOS ESCENARIOS que visitamos a lo largo de la aventura son bonitos y muy variados, y es que para completarla con éxito hay que cruzar 10 mundos. Rayman lo mismo atraviesa un castillo (Izq.), que la lava (Centro) o el fondo del mar (Izq.), con tal de ayudar a su amigo Globox.

un gancho, hasta lanzar misiles teledirigidos. Estas nuevas habilidades nos ayudan a superar todas las situaciones, y hay que sumarlas a las suyas típicas, como planear usando su pelo o lanzar los puños contra los enemigos.

La belleza y simpatía de sus gráficos completan un juego que tiene un planteamiento bastante tradicional y no es muy difícil, pero con alicientes de sobra para gustar a todos sus fans. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LAS HABILIDADES de Rayman parecen no tener fin, sobre todo cuando activa alguno de sus trajes.

LA AMBIENTACIÓN resulta fantástica, tanto por la estética de los mundos como por el genial doblaje.

lo peor

EL CONTROL nos complica las cosas en algún momento, sobre todo a la hora de encarar a los enemigos.

EL DESARROLLO es menos profundo que en otras aventuras del género, y resulta algo lineal.

alternativas

PS2 cuenta con un catálogo excelente en este género, con títulos como **«Sly Raccoon»**, **«Jak & Daxter»** o **«Ratchet & Clank»**, que son ligeramente superiores a «Rayman 3». Por su parte, el incombustible **«Mario Sunshine»** continúa enganchando a todos los jugones de GC, y **«Blinx»** es una buena opción en Xbox, aunque queda algo por debajo.

GRÁFICOS Los escenarios y animaciones de los personajes demuestran un gran nivel, y la iluminación en tiempo real redondea este apartado. **84**

SONIDO El doblaje al castellano es excelente y está cargado de puntos cómicos, mientras que la música se adapta perfectamente a cada mundo. **90**

DURACIÓN Aunque se avanza con bastante facilidad, sus diez mundos dan mucho de sí, y lo convierten en un título con bastantes posibilidades. **81**

DIVERSIÓN Tiene un desarrollo muy lineal y resulta bastante infantil, pero es suficientemente variado y dinámico como para enganchar a todos. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Rayman sigue en plena forma. La inclusión de los nuevos trajes especiales en esta nueva entrega supone un gran aliciente, ya que aporta una mayor variedad a la aventura. Y si a eso unimos su gran ambientación, tanto visual como sonora, su estimable duración y los divertidos minijuegos que nos propone -a lo que hay que añadir la opción de conexión con GB Advance para la versión de GameCube-, el resultado es un juego ideal para sus seguidores, pero que gustará a todos los fans del género. Totalmente recomendable.

GABRIEL PICHOT

■ PLATAFORMAS ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







¿SABES DÓNDE ESTÁ GLOBOX?

Encontrar al azulado amigo de Rayman no va a ser coser y cantar, porque os llevará a recorrer cuatro mundos repletos de peligros. Menos mal que para esa misión contáis con un buen puñado de habilidades.

1. CADA MUNDO que superéis os permitirá ganar una nueva habilidad para vencer los siguientes obstáculos que se os presenten. ¿Os gusta imitar a Tarzán?

2. LOS ENEMIGOS utilizan distintas estrategias para haceros sudar la gota gorda, pero no cuentan con unos puños como los vuestros. ¡Toma derechazo!

3. LOS PUZZLES suelen consistir en empujar una palanca o trasladar un objeto de un lugar a otro. Tranquilos, que no tendréis que comeros mucho la cabeza.



LOS JEFAZOS FINALES no podían faltar en esta aventura, y os harán memorizar su forma de atacar si queréis vencerlos.



TREPAR POR LAS PAREDES será una de las habilidades de Rayman, pero tendréis que estar atentos a posibles peligros.





LA CONEXIÓN CON GC permite un juego a cuatro, dos en GBA y otros dos en GC.

EL HÉROE MÁS "PLEGABLE"

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Sin brazos, sin piernas, y ahora, de bolsillo. Este Rayman se atreve con cualquier cosa, sobre todo si se trata de plataformas.



■ **ESTE DIVERTIDO PERSONAJE PLATAFORMERO** hace su segunda aparición en GBA con una aventura 2D muy en la línea de sus anteriores juegos: tiene saltos, puzzles, muchas habilidades y un desarrollo entretenidísimo.

Todo comienza cuando su amigo Globox desaparece tras zamparse por accidente un "Lum" (una criatura pequeña, pero muy malvada). Rayman tiene que salir en su busca, y eso nos obliga a atravesar cuatro mundos realmente preciosos, que van desde un bosque hasta un volcán.

→LAS HABILIDADES DE RAYMAN SORPRENDEN desde la primera partida (puede saltar, gatear, trepar, etc.), y más cuando a medida que superamos los mundos nos van concediendo otras nuevas, como engancharos al techo, volar con vuestro pelo (bueno, con el de Rayman), lanzar super-puñetazos, y cosas así. Gracias a ellas podemos superar sus innumerables zonas de plataformas (algunas realmente difíciles), así como los minijuegos de velocidad, pilotando vehículos o haciendo esquí acuático.

En fin, un gran juego, aunque algo corto, pero con el cable de conexión y la versión de GC podemos bajarnos 10 nuevos niveles y particpar en un divertido multijugador a cuatro.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	84
DURACIÓN	66
DIVERSIÓN	88

Valoración Una sensacional aventura, con gráficos geniales, variedad y carisma, que cuenta con una atractiva opción de conexión a GC. Tan sólo se le puede achacar que es algo corto.

PUNTUACIÓN FINAL 87

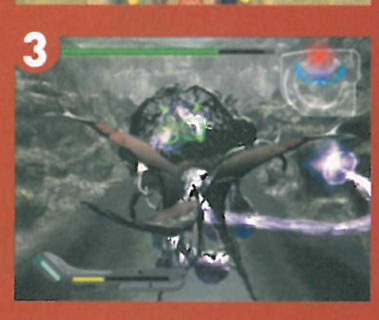


Crea los personajes. Disfruta del caos.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
¡Escapa de la casa de locos! Vivir con tu madre no es nada fácil. Ha llegado la hora de que abandones el nido como un Sim en PlayStation 2. Tendrás que encontrar un trabajo y un nuevo sitio donde vivir. ¿Por qué no buscas un compañero para compartir una casa de solteros? Equípate con todos los elementos necesarios para triunfar: una mesa de strip pocker, un equipo de música, el Mono Mayordomo que te concederá todos tus deseos... Juega un mano a mano con un amigo o ve por libre en el modo basado en misiones y desbloquea nuevos elementos fascinantes. Disfruta de tus Sims en 3D. Crea y controla tu reparto de personajes en Los Sims para PlayStation 2.
PlayStation 2
XBOX
PlayStation 2
Los Sims
aDeSe
+16
EA GAMES
Challenge Everything™
www.espana.ea.com
www.lossims.com
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, Los Sims, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Reservados todos los derechos. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ y Maxis™ son marcas de Electronic Arts™. PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, y los logos Xbox Logos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporationen los EEUU y/u otros países. TM, ® Y EL LOGO NINTENDO GAMECUBE LOGO SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

■ SHOOT 'EM UP ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

1


2


3


ASÍ SE PILOTA

La verdad es que, para ser una chica desvalida, Orta se las arregla mejor que nadie cuando se trata de combatir con su dragón. Así lo hace:

1. DISPARA SIN DESCANSO a las pequeñas naves del imperio que la acosan constantemente en el juego.
2. USA LA CABEZA para escoger el ángulo desde el que quiere a atacar o el dragón que va a pilotar en cada momento.
3. DERROTA A LOS MONSTRUOS FINALES memorizando las rutinas de ataque y encontrando sus puntos más vulnerables.



PARA DERROTAR AL IMPERIO hay que disparar a todo lo que se mueva, usando un sencillo punto de mira, y esquivar los constantes ataques de la flota rival.

DRAGONES "DE DISEÑO"

PANZER DRAGOON ORTA

La protagonista de este juego debe pilotar un dragón y liarse a tiros para recuperar su partida de nacimiento. ¡Con lo fácil que es ir al registro!

■ **ORTA NO ES UNA CHICA COMO LAS DEMÁS,** porque muy pocas se atreverían a enfrentarse contra un imperio de máquinas sólo para descubrir quienes eran sus padres. Por suerte, la mascota de nuestra amiga no es un canario ni un hamster, sino un dragón, y además ella es una experta del tiro al blanco, como ya demostró en las tres entregas de «Panzer Dragoon» que salieron para Saturn, así que no tiene ningún problema para cruzar volando 10 niveles repletos de enemigos. Nuestro papel, como en las anteriores entregas, se limita a manejar un punto de mira mientras el dragón recorre solo unos escenarios prefijados. Por ello nuestra influencia en los combates es relativa.

➔ **EL COMPONENTE ESTRATÉGICO DEL JUEGO** se reduce a girar sobre nuestra montura para disparar por los 4 costados, encontrar los puntos débiles de cada enemigo y cambiar de dragón (encontramos 3 disponibles) en cualquier momento del juego.

Los dragones pueden mejorar sus habilidades a medida que avanzamos, y con ellas también

ORTA ➔

Esta preciosidad de origen robótico tiene que luchar contra la flota imperial para encontrar su partida de nacimiento y así descubrir quienes eran, en realidad, sus padres.







LOS ESCENARIOS son tan espectaculares que, algunas veces, parece una película interactiva en lugar de un juego.



EL ITINERARIO QUE SEGUIMOS está prefijado, aunque en algunos niveles podemos escoger entre diferentes caminos.



LOS ENEMIGOS FINALES son unos mastodontes que logran llenar toda la pantalla de la tele mientras nos persiguen.

¡QUÉ PASADA DE EXTRAS!

El juego cuenta con una enciclopedia donde podremos conocer más datos sobre el universo de «Panzer Dragoon», pero eso no es todo:



EL JUEGO ORIGINAL DE SATURN aparece una vez que nos hemos terminado el modo principal. Aunque se ha quedado un poco anticuado, todavía sigue siendo terriblemente divertido.



NUEVOS DRAGONES y niveles especiales se irán abriendo a medida que avanzamos. Y además cada uno de estos niveles tiene su propia historia acorde con el resto del juego.







TRES DRAGONES, TRES son nuestros vehículos para poder superar los 10 niveles del juego. Cada uno de ellos es capaz de realizar ataques diferentes y va evolucionando de distinta manera. ¡Incluso hay un nivel que tenemos que recorrer a ras de suelo, sin que podamos volar!

su aspecto. Precisamente en su sensacional apartado gráfico radica una de las claves de «Panzer Dragoon Orta», porque combina unos diseños "surrealistas" con efectos en tiempo real alucinantes Es, sin duda, uno de los mejores apartados visuales que se han visto en una consola. Su gran belleza y su notable duración se suman a una mecánica de juego sencilla y muy adictiva, aunque poco profunda. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS GRÁFICOS, que parece que han sido sacados de una película de animación hecha por ordenador.

LA CANTIDAD DE EXTRAS, que incluye una versión completa del primer juego de la saga.

lo peor

LA FALTA DE CONTROL sobre los dragones, que se mueven "a su bola" por escenarios prefijados.

A VECES ES DEMASIADO FÁCIL, y ganamos combates casi sin saber cómo lo hemos hecho.

alternativas

La verdad es que es difícil encontrar un shooter parecido a «Panzer Dragoon». En Xbox lo más cercano son los simuladores del estilo **«Deadly Skies»** o los juegos de mechas más en la línea de **«Robotech»**. Si sólo queréis apretar el gatillo,con una pistola de luz, Sega acaba de lanzar una excelente conversión de **«House of the Dead III»**.

GRÁFICOS Los escenarios son alucinantes, los efectos visuales, impresionantes, y nuestro dragón, una pasada. De lo mejor que hemos visto. **94**

SONIDO Los efectos de sonido (envolventes) alcanzan un nivel soberbio, pero las melodías no son gran cosa y las voces están en un idioma inventado. **82**

DURACIÓN Además de las 10 fases del modo historia, tenemos niveles y dragones extra. Y, para colmo, incluye "de regalo" el juego de Saturn. **86**

DIVERSIÓN La mecánica de disparos es muy sencilla y adictiva, pero la falta de control sobre el dragón impide que la experiencia sea total. **78**

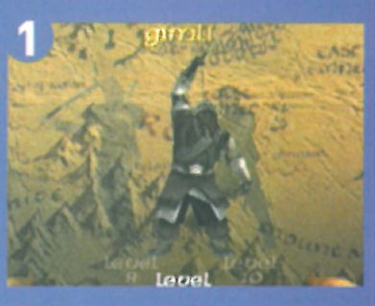
PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Sega se ha desmarcado de la línea tradicional con un "shooter" en el que, por encima de la acción, lo que priman son unos gráficos imponentes y cierto componente estratégico. Es cierto que se echa en falta mayor libertad a la hora de manejar el dragón, pero la belleza de los escenarios y los giros del argumento lo compensan, y a la postre consiguen mantenernos enganchados durante todo el juego. Además, la cantidad de extras disponibles (sobre todo por el juego de Saturn) nos aseguran diversión para rato.

■ BEAT'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (Xbox)/ 65,95 € (GC) ■ +16 ■ Lanz.: Ya disponible

COMO YA VIMOS EN LAS PELIS en las que se basa este juego, lo único que necesitamos para acabar con tanto orco es una espada, un hacha y muchas flechas.







TODOS UNIDOS CONTRA SAURON

Como ya sabréis, Sauron es un malvado megalómano que quiere hacerse con el control de la Tierra Media. Si no estáis por la labor de convertiros en sus esclavos, debéis seguir estos pasos para derrotarle:

1. **ELEGID A UN HÉROE** entre los tres disponibles, Aragorn, Legolas y Gimli. Cada uno tiene armas y características diferentes.
2. **PELEAD CONTRA LOS MALOS,** ya sean orcos, trolls o Uruk Hais, usando la espada y un poco de puntería.
3. **COMPRAD NUEVOS COMBOS** con los puntos que consigáis en cada nivel. Algunos son muy potentes así que lo mejor es comprarlos todos.

EL ANILLO DE LA DISCORDIA

LAS DOS TORRES

No hay mejor forma de revivir la película de ‹El Señor de los Anillos› que con este juego. ¿Preferís ser Aragorn, Legolas o Gimli?

■ **LOS HÉROES DE LAS DOS PELÍCULAS** de "El Señor de los Anillos" ya han derrotado a las huestes de Sauron en PS2, y ahora han decidido hacer lo mismo en Xbox y GameCube, eso sí, sin ninguna mejora técnica o jugable. Esto significa nos toca elegir a uno de los tres protagonistas del juego, Aragorn, Legolas y Gimli, para recorrer doce niveles repletos de acción y enemigos. Al igual que en el cine, estos héroes se baten el cobre utilizando una espada o un hacha para realizar un montón de combos cuerpo a cuerpo, y un arma a larga distancia para probar su puntería. Y se quedan con ganas de más jaleo, en ocasiones también cumplen misiones secundarias donde ponen a prueba su valor.

→ **ESTE DESARROLLO TÍPICO DE LOS BEAT'EM UP,** idéntico al de PS2, es realmente divertido y rebosa acción, aunque le falta algo de profundidad, porque salvo pelear, no hay muchas cosas más que hacer. Pero es que el juego cuenta con un irresistible atrac-

ARAGORN →

Este personaje es el que más nos gusta, tanto del juego como de la película, porque tiene el equilibrio exacto entre fuerza y agilidad. Claro, que eso es normal, porque no todo el mundo es el heredero de Isildur. ¡Faltaría más!






LOS COMBOS disponibles son muy numerosos y algunos tan potentes que acaban, literalmente, con cualquier malo.



LAS MISIONES SECUNDARIAS que a veces nos toca cumplir consisten en defender una posición o proteger a inocentes.



LOS COMBATES son multitudinarios, así que si pensáis que vais a poder dejar de aporrear botones en algún momento, ya podéis olvidaros.

LOS EXTRAS

A medida que vayamos completando las 12 fases del juego (5 ambientadas en la primera película y 7 en la segunda), iremos desbloqueando un buen número de extras que alargan un poco su vida. Aquí os contamos lo que podéis ir consiguiendo:



VARIOS EXTRAS JUGABLES, como Isildur, un personaje nuevo, y un nivel más en el que debemos limpiar de malos 20 plantas de la torre de Saruman.



VÍDEOS de entrevistas con los actores, escenas de las dos películas de "El Señor de los Anillos" o un completo "como se hizo" de "Las Dos Torres".







LA ATMÓSFERA DE JUEGO nos sumerge de lleno en la película gracias a los vídeos reales (Izq.) que se funden con las fases del juego (Cen.). Por otro lado, tampoco podemos olvidar el papel que juega en esta ambientación el diseño tan real de los escenarios y los personajes (Dcha.).

tivo, que es su extraordinaria ambientación. Y es que durante toda la partida nos parecerá estar viviendo las escenas más emblemáticas de las pelis gracias a su excelente apartado sonoro y al estupendo diseño de escenarios y personajes. Vamos, que si «Las Dos Torres» tuviera más "sustancia" y fuera un poco más largo, tendrían que arrancarnos el mando de las manos para que dejáramos de jugar. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN**, que es tan buena que en ocasiones nos olvidamos de que sólo es un juego.

■ **LA ACCIÓN** es muy intensa, ya que en cada fase nos enfrentamos a decenas y decenas de enemigos.

lo peor

■ **FALTA PROFUNDIDAD** en su desarrollo, pues salvo pelear no hay muchas cosas más que hacer.

■ **ES UN JUEGO CORTO**, ya que pese a contar con varios extras, nos lo terminamos rápidamente.

alternativas

Juegos de acción basados en películas tenemos **«Spiderman»** o **«Minority Report»**, que tienen un desarrollo más variado pero no recrean con tal fidelidad el espíritu del film en el que están basados. También está **«La Comunidad del Anillo»**, con más tintes de aventura, pero mucho menos atractivo y espectacular que el juego de EA.

■ **GRÁFICOS** Los personajes, enemigos y escenarios parecen sacados de las películas, aunque estos últimos son un poco pequeños. **89**

■ **SONIDO** El juego tiene las mismas melodías épicas que ya pudimos oír en el cine, unos efectos muy buenos y un doblaje al castellano excelente. **95**

■ **DURACIÓN** Las 12 fases se completan en apenas en pocas horas, y aunque nos encontramos bastantes extras, en realidad nos han sabido a poco. **62**

■ **DIVERSIÓN** Esta aventura cuenta con una ambientación realmente increíble, pero su desarrollo nos ha resultado un tanto simple. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Si ya le habéis echado un vistazo a las pantallas de este juego, os habréis dado cuenta de cual es gran su mérito: reproducir las películas de forma tan genial, que a veces nos hace olvidar que se trata de un juego. Claro, que además de esta ambientación tan buena, también tenemos que destacar un ritmo de juego trepidante y lleno de acción. Eso sí, estas versiones pecan de los mismos defectos que la de PS2 (les falta cierta profundidad en el desarrollo y son un tanto cortas), aunque si os gustan las pelis no debéis dejar de jugarlo.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







UNOS RAPEROS ESPACIALES

ToeJam, Latisha y Earl saben hacer las cosas con estilo, ¡y con ritmo! Deben buscar las llaves que llevan a cada mundo, y en ellos buscar los discos perdidos y "funkizar" a los terrícolas.

1. **TERRÍCOLAS REBELDES.** Ya sean unas animadoras chillonas u obreros macarras, todos caen ante el poder del "funk-fu": un par de patadas o notas musicales y listo, ya son marchosos.
2. **¡PISTA, QUE VOOOY!** Para buscar los discos o librarnos de los terrestres, contamos con regalos y nuevos ítems repartidos por los escenarios.
3. **DOS RAPEAN MEJOR QUE UNO.** Podemos jugar a pantalla partida con un colega. Colaborando entre los dos, encontraremos los discos más rápido.



ESTOS RAPEROS ESPACIALES han llegado a la Tierra en busca de su colección de discos, pero los terrícolas les dan problemas. El tono cachondo impera en su juego.







EL BUENO DE EARL no es muy rápido, pero su "funk-fú" es el más poderoso contra los terrícolas. ToeJam es más rápido, y Latisha más ágil y hábil con artilugios especiales. Podemos cambiar de personaje en cualquier momento, y mejorar sus habilidades.

MASTER "DIYEI" DE PLATAFORMAS

TOEJAM & EARL III

Si eres un alienígena con ganas de invadir la Tierra, mejor que lo hagas con marcha y conquistes a los humanos a ritmo de funky.

■ **¿HAY ALGO PEOR QUE PERDER TUS DISCOS?** ¡Pues que se pierdan en otro planeta! Eso es lo que le ha pasado a los tres alienígenas de este juego, que además tienen una peculiaridad, porque... ¡son raperos! El desenfado y la buena música no faltan en su aventura, en la que viajan a la Tierra para recorrer 30 niveles en busca de los 12 discos perdidos. Si nos decidimos a echarles una mano, nos encontramos con un desarrollo un poco manido (hay que buscar llaves que abren el paso al siguiente nivel), saltos variados y enemigos que se ponen "pesaos". ¿Y qué armas tenemos? ¿Rayos láser quizá? De eso "ná": estos tipos usan la música.

→LOS SERES HUMANOS SON DEMASIADO SOSOS, así que necesitan una buena dosis de funky: en vez de apuntarles a Operación Triunfo, les metemos marcha con ataques especiales, como patadas de "funk-fu" o "loros lanza-notas", y también conseguimos nuevas habilidades gracias a los regalos que vamos encontrando por los niveles.

Además, estos raperos espaciales deben superar diversos minijuegos, y pueden buscarse la vida solos o a dobles, en un modo cooperativo. Su juego fomenta el buen rollito, aunque su desarrollo no sea muy innovador. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	76
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	78

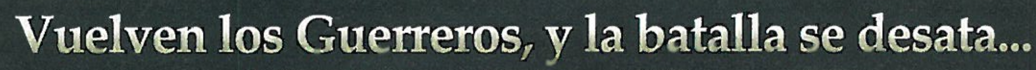
Valoración: Esta nueva entrega de la saga de 16 bits adapta bien la estética y el buen humor de aquellos juegos, pese a que su mecánica (recoger llaves, abrir nuevos mundos) está demasiado vista.

PUNTUACIÓN FINAL 76

Xtreme Legends

Dynasty Warriors 3







7 Historias inéditas

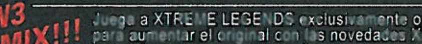
Juega como 7 fieros generales en el modo Musou: Lu Bu, Diao Chan, Meng Huo, Zhu Rong, Zhang Jiao, Dong Zhuo y Yuan Shao.
Localizaciones completamente rediseñadas con nuevos escenarios y acciones.

Personaliza tus armaduras

Asigna personajes, incluyendo a Lu Bu, como tus guardaespaldas.
Usa los ataques dobles de Musou en el modo de un jugador. Selecciona el género, los uniformes y las armas para cada guarda de tu unidad.

- ¡Descubre 5 Nuevas Armas y Utensilios!
- ¡Nuevo Nivel de Dificultad "Muy Duro"!
- ¡Cuatro Nuevos Modos de Juego!
- ¡Sistema de Juego por Clasificaciones!

DW3 REMIX!!!

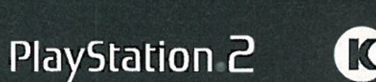


Juega a XTREME LEGENDS exclusivamente o con Dynasty Warriors 3 para aumentar el original con las novedades XL. La tarjeta de memoria es totalmente compatible con los dos juegos.







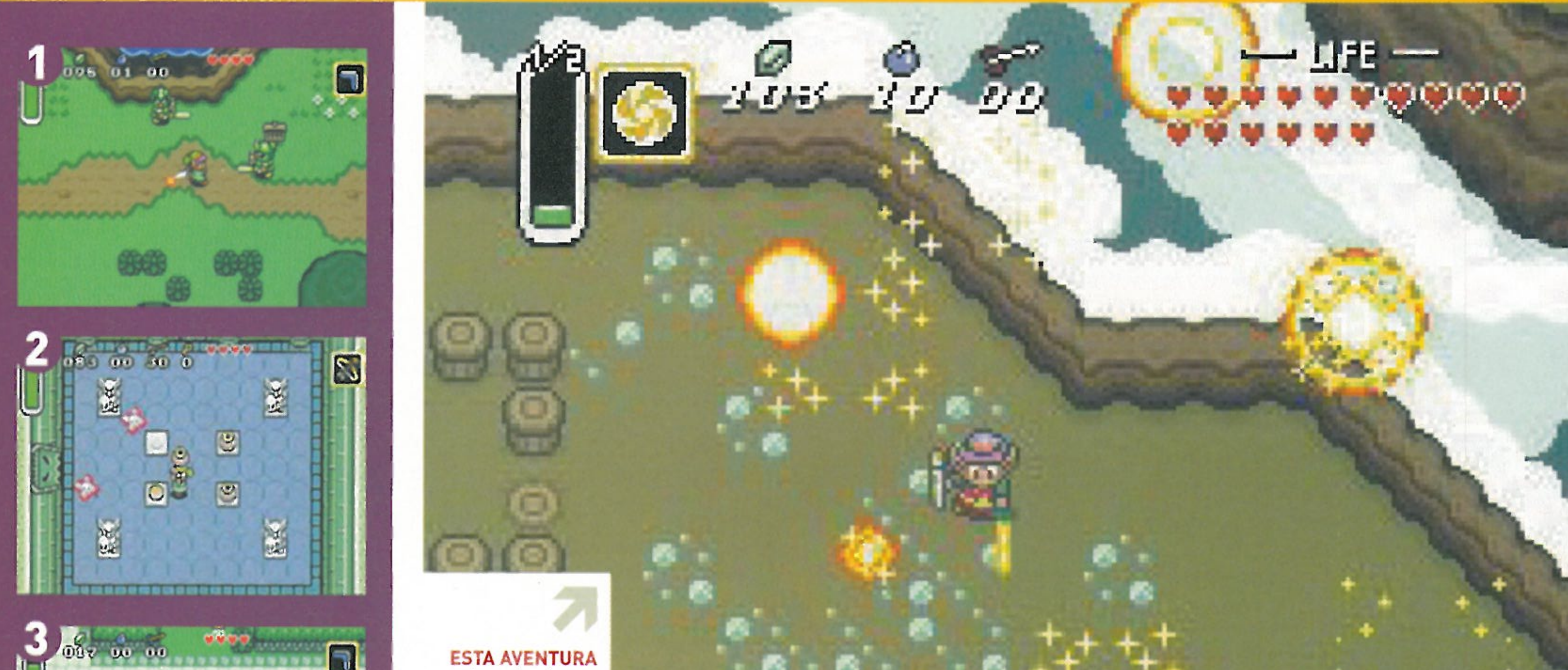








■ ROL ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



ESTA AVENTURA protagonizada por Link sabe mezclar combates, puzzles e investigación con un argumento de lo más entretenido.

1

2

3

Está escondido en el palacio que hay al este del castillo. Te lo señalaré en el mapa.

¡ÚNETE A LINK!

Nuestro intrépido héroe debe realizar un montón de misiones para superar esta aventura. Éstas son las principales:

1. **COMBATIR:** a brazo partido contra numerosos enemigos, incluyendo jefes finales.
2. **EXPLORAR:** a fondo los decorados y resolver gran cantidad de puzzles.
3. **HABLAR** con todos los personajes que pueblan los vastos escenarios.

AVENTURAS PARA CUATRO

ZELDA: A LINK TO THE PAST

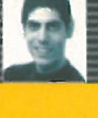
El RPG más aclamado de Super Nintendo regresa a tamaño reducido y con nuevos alicientes. ¡Ahora es portátil y multijugador!

■ **LA GENIAL SAGA DE AVENTURAS DE LINK** lleva con nosotros desde los tiempos de NES, y ha arrasado en todas las consolas de Nintendo. Para que podamos fliparnos también en GBA, llega ahora esta conversión del único capítulo de «Zelda» que salió para Super Nintendo, considerado como uno de los mejores de la saga. Como siempre, su protagonista es Link, y junto a él recorremos un mapeado enorme (insistimos: ¡enorme!) en busca de la princesa Zelda, quien para variar ha sido raptada. Pero no creáis que el viaje es fácil. Por el camino entablamos multitud de combates (se desarrollan en tiempo real, sin turnos) contra las tropas del hechicero que tiene a Zelda, encontramos montones de objetos, resolvemos ingeniosísimos puzzles y le metemos caña a una buena colección de jefes finales. Menos mal que contamos con la ayuda de cientos de personajes que nos dan pistas. ¡Y hablan castellano!

→ **EL COMPLEMENTO IDEAL A ESTA GRAN AVENTURA** es el modo Four Swords, una especie de minijuego para cuatro jugadores, aunque para jugarlo hace

→ LINK

Este elfo ha hecho una gran carrera en las consolas de Nintendo rescatando una y otra vez a la princesa Zelda. ¿Se cansará algún día?







LOS COMBATES contra los adversarios se desarrollan en tiempo real. Vamos, que nada de esperar nuestro turno...



LOS OBJETOS que nos encontramos en los decorados nos permiten realizar nuevas acciones, como nadar o correr.



LA EXPLORACIÓN es una parte fundamental en la aventura. Tenemos que rastrear todos los decorados al milímetro.



EL MUNDO DE HYRULE es realmente gigantesco. En él podemos encontrar lugares tan bellos como peligrosos.

CUATRO ESPADAS Y LA TIRA DE DIVERSIÓN



FOUR SWORDS es un divertido minijuego extra en el que pueden participar hasta cuatro jugadores.

DEBEMOS COOPERAR O COMPETIR contra el resto de jugadores para superar las pruebas más divertidas.

MAZMORRAS PELIGROSAS

Como ya es costumbre en la serie, las mazmorras vuelven a ser la verdadera gracia del juego. En ellas las pasaréis "canutas", pero también os divertiréis tratando de superar todos los retos que os proponen.



LOS ENEMIGOS aparecen con frecuencia en estos inhóspitos lugares. Y cada vez os costará más deshaceros de ellos.



LOS PUZZLES impiden nuestro avance a menudo. Casi todos consisten en interruptores ocultos y los típicos bloques.



LOS JEFES FINALES son el fin de fiesta que nos espera cuando por fin llegamos al final de las mazmorras. ¡Y no son fáciles!

falta tener cuatro cartuchos y conectar otras tantas consolas. En él, nuestro objetivo es competir o cooperar con nuestros colegas para superar los retos que nos van proponiendo. ¡Y no veáis cómo engancha el condenado jueguecito! Esta modalidad pone el broche de oro a un cartucho totalmente imprescindible, quizás el mejor de la portátil, que no podéis perderos por nada del mundo. ¡Corred a por él! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU GENIAL DESARROLLO,** lleno de combates y puzzles, os atrapará desde la primera partida.
- **EL MODO "FOUR SWORDS",** el complemento ideal para hacer que la aventura dure todavía más.

lo peor

- **ALGUNOS PUZZLES** son realmente complicados. Los más impacientes pueden desesperarse.
- **LOS EFECTOS DE SONIDO,** que aunque suenan de maravilla, resultan un poco escasos.

alternativas

En la portátil podemos encontrar un buen número de aventuras de distintos estilos y gran calidad. La más cercana a «Zelda» es **«Golden Sun»**, un RPG genial, pero que se diferencia en que tiene combates por turnos. **«Metroid Fusion»** es sensacional también, pero su desarrollo tiene más acción. ¡Y no os olvidéis también de la saga **«Castlevania»**!

GRÁFICOS A pesar de tener más de diez años, lo cierto es que el mundo de Hyrule sigue pareciendo bastante colorido e imaginativo. **85**

SONIDO Las melodías son pegadizas como pocas, y los efectos suenan de maravilla, aunque es cierto que pueden resultar un tanto escasos. **81**

DURACIÓN La aventura puede duraros unas 20 ó 30 horas, y el minijuego Four Swords... toda la vida. Vamos, que el juego es largo de verdad. **95**

DIVERSIÓN Lo mejor del juego. La sabia mezcla de acción y puzzles es irresistible. No vais a encontrar nada más divertido para la portátil. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

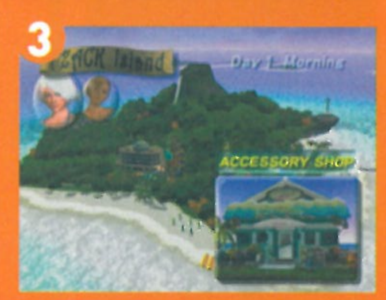
valoración

Link se estrena en la portátil de Nintendo con un cartucho "dos-en-uno" de auténtico lujo, que incluye una conversión directa del clásico «A Link to the Past» de SNES y un nuevo minijuego para 4 jugadores divertidísimo. La aventura principal sigue siendo tan alucinante como hace 10 años, y además ha sufrido leves retoques gráficos y ha sido traducida al castellano para adecuarla a los tiempos que corren. No se puede pedir más a un título que no debe faltar en ninguna colección de juegos que se precie. Compra obligada.

■ DEPORTIVO ■ TECMO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 28 de Marzo







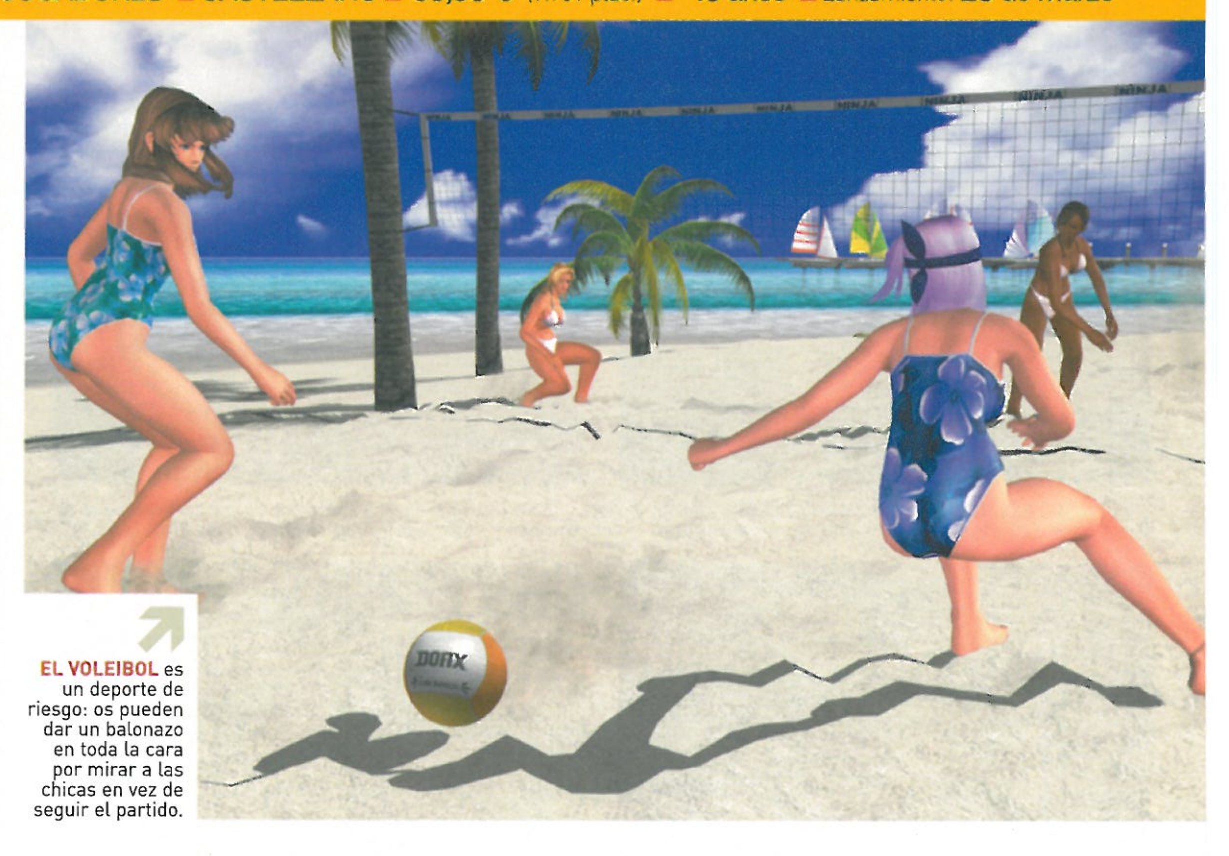
DE VACACIONES EN LA PLAYA

El islote de Zack no es sólo un lugar donde tomar el sol, sino que más bien parece una ciudad en miniatura, llena de cosas que hacer. Si queréis sacarle todo el partido, seguid estos consejos:

1.- **ELEGID ENTRE LAS 8 JUGADORAS** a vuestra preferida. Cada una tiene sus características y gustos propios, que hay que conocer a la hora de hacer regalos.

2.- **JUGAD AL VOLEIBOL** por la pasta. Cuanto mejor juguéis, más dinero se gana, así que más os vale aplicaros.

3.- **EN LA ISLA** podéis hacer más cosas además de jugar al volley, como ir de compras, daros un baño en la playa...



EL VOLEIBOL es un deporte de riesgo: os pueden dar un balonazo en toda la cara por mirar a las chicas en vez de seguir el partido.

JUGANDO AL VOLLEY "BALLS"

DEAD OR ALIVE XTREME

Este juego es ideal para entrar en calor: viajamos a una isla tropical, y nos pasamos el día jugando al volley playa con ocho tías despampanantes.

■ **LAS LUCHADORAS QUE SALEN EN «DEAD OR ALIVE»** son muy aficionadas al volley playa. Sin ir más lejos, estas ocho estrellas están ahora mismo en una isla privada practicando su deporte favorito (por cierto, nos molaría que hubiese ido alguna más), y como el volley implica chicas en bikini y repeticiones a cámara lenta, nosotros hemos viajado también a esta "isla del placer".

Una vez allí, elegimos con qué chica jugar, y nos pasamos el día echando partidos de voleibol en plan arcade: ni siquiera hay líneas, y todos los movimientos se hacen utilizando tan sólo dos botones.

Claro, que en la isla hay otras diversiones, como ir al casino, mover la cámara en torno a las chicas para admirar sus encantos, hacer regalos a nuestra compañera de partidos para que esté feliz y no nos deje, e incluso "fichar" a una nueva pareja.

➔ **TAMBIÉN EXISTE UN MODO DE EXHIBICIÓN,** pero no penséis mal, porque se centra exclusivamente en los partidos de volley, ya sea solos contra la máquina, o bien contra un amigo. El problema es que el juego no logra en-

HITOMI ➔

Esta chica de mirada angelical es sólo un ejemplo de la "calidad femenina" del juego. Y si queréis ligar con ella, unas pistas: le gustan el color azul y la comida japonesa.







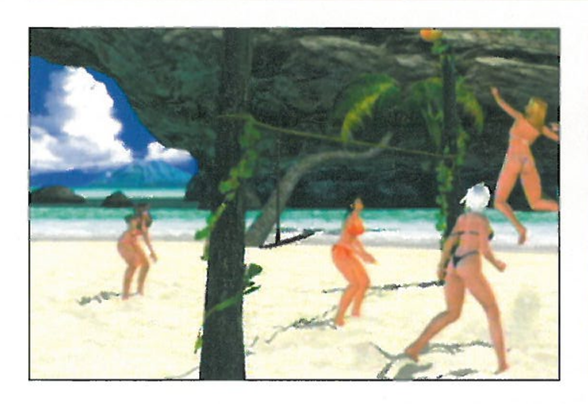
LAS CHICAS POSAN en algunos lugares de la isla. En esos casos, nosotros podemos mover la cámara, hacer zoom...

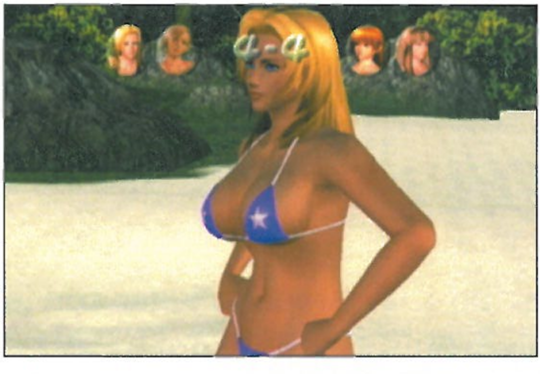


CON LAS REPETICIONES dicen que mejoramos la técnica al ver los errores cometidos. ¡Nosotros sólo vemos chicas!



EL CONTROL ES MUY SENCILLO: con tan solo dos botones podemos hacer saques, pases, remates y hasta lanzarnos a por el balón.





DIVERSIONES EN LA ISLA

La isla de Zack no es muy grande, pero sí está bien aprovechada, porque nos ofrece un buen número de sanas alternativas al volley playa para que podamos "desconectar" un poquito. Aquí os mostramos las que son más interesantes:



EN EL CASINO podemos gastar el dinero para la universidad de los niños jugando a la ruleta, al blackjack, al póker o, como en este caso, a las tragaperras.



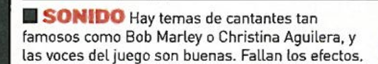
LA PISCINA es el lugar ideal para calibrar el pad de control con este minijuego de cruzar saltando sobre los flotadores.



LAS TIENDAS de la isla nos ofrecen un extenso abanico de ropitas, maquillajes, accesorios y objetos de coleccionista.

gancharnos, porque los partidos son bastante simples, y tampoco explota las posibles juergas multijugador, dado que sólo permite enfrentamientos uno contra uno.

Eso sí, tenemos que reconocer que el apartado gráfico es impresionante, ya que las chicas están muy bien realizadas, sus animaciones son suaves, y además tiene detalles "currados", como la arena que se deforma con las pisadas o el modelado del agua. HC



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS CHICAS**, especialmente Christie y Tina, porque se atreven a llevar los bikinis más diminutos.

■ **LOS MINIJUEGOS** disponibles, ya sean los del casino, ya sea el de saltar flotadores en la piscina.

lo peor

■ **HACER REGALITOS** a nuestra compañera de partidos es algo que nos ha resultado bastante aburrido.

■ **LA AUSENCIA DE UN MODO MULTIJUGADOR**, porque sólo hay partidos de uno contra uno.

alternativas

En Xbox todavía no hay disponible ningún otro juego de volley playa, así que la alternativa es **«BMX XXX»**, que también es deportivo, salen un montón de chicas atractivas y encima resulta más divertido que éste. Como juego de volley playa, el mejor es sin ninguna duda **«Beach Spikers»**, aunque por desgracia sólo está disponible en GC.

■ **GRÁFICOS** Las chicas están "tremendas", sus animaciones son muy buenas y la arena de las playas se deforma con nuestras pisadas. **89**

■ **SONIDO** Hay temas de cantantes tan famosos como Bob Marley o Christina Aguilera, y las voces del juego son buenas. Fallan los efectos. **84**

■ **DURACIÓN** Hay un montón de bikinis y accesorios por desbloquear, pero nada nos llama a sacarlos todos. Además, son pocas jugadoras. **72**

■ **DIVERSIÓN** Los partidos de voleibol en plan arcade no están mal, aunque son bastante simples. El modo a dos jugadores es muy pobre. **71**

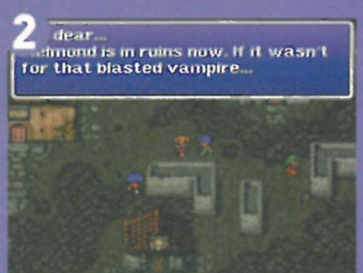
PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

Los creadores de este juego han aprovechado la conocida licencia «Dead Or Alive» para desarrollar un juego de volley playa protagonizado por las exhuberantes luchadoras de la saga, con un motor gráfico muy bueno. El problema es que su atractivo no va más allá, porque estos partidos de volley son demasiado simples, el modo principal acaba siendo repetitivo y además faltan modos para varios jugadores. Este título habría sido un extra de lujo en «Dead Or Alive 3», pero como juego se queda algo corto.

■ ROL ■ SQUARE ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 29,99 € (Incluye «FF1» y «FF2») ■ Todos los públicos ■ Lanzamiento: Ya disponible

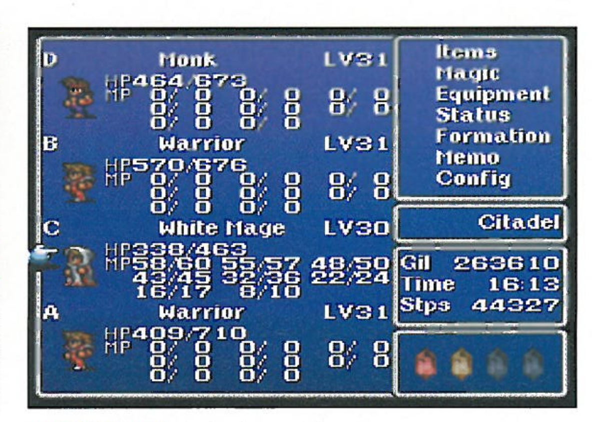
1


2


3




EL ARGUMENTO se basa en una leyenda que dice que cuatro guerreros van a traer la paz al planeta. ¡Y somos nosotros!



PARA VENCER a todos los enemigos que nos esperan tenemos que mejorar las habilidades de nuestros héroes.





EL MAPA del mundo es tan grande que necesitamos barcos para movernos.

MÁS QUE UNA CONVERSIÓN

Por supuesto, no bastaba con pasar el juego de NES "tal cual" a PSone, así que se han añadido y mejorado muchos detalles. Los más importantes son estos:

1. UNA INTRO con alucinantes gráficos prerrenderizados, en la que se ve a uno de los "guerreros de la luz" que controlamos enfrentándose a un tremendo dragón. La mar de vistosa.
2. EL APARTADO GRÁFICO ha sido actualizado desde los 8 bits. De hecho, se ha usado como base para el plano técnico la conversión que se hizo para la consola japonesa WonderSwan.
3. UN NUEVO NIVEL DE DIFICULTAD. Además del modo normal, se puede jugar en dificultad baja, un detalle que no aparece en el otro juego del pack.

TODA SAGA TIENE UN COMIENZO

FINAL FANTASY ORIGINS: FF1

Mucho X-2, y mucho jugar con los chocobos por Internet, pero... ¿realmente sabéis cómo fue el nacimiento de la "fantasía final"?

■ **HACE QUINCE AÑOS SALIÓ EN LA CONSOLA NES** un juego de rol que sería el primero de una saga que todos asociamos hoy día con espectaculares gráficos poligonales e historias enrevesadas, pero que al principio no mostraba tantas pretensiones. Se llamaba «Final Fantasy», y ahora Square ha reunido los dos primeros capítulos de la serie en único pack para PSone bajo el nombre «FF Origins», con los gráficos actualizados para darles un "look" como el de las secuelas que salieron en Super Nintendo.

→ **ESTA PRIMERA PARTE MARCA EL ESTILO DE LA SAGA** con los puntos que ahora todos conocemos: combates generados al azar que se desarrollan por turnos, un mundo fantástico por explorar y personajes cuyas características (fuerza, resistencia, etcétera) debemos ir mejorando. No hay un único protagonista, sino que controlamos 4 personajes (guerreros, magos, ladrones y otros) atravesando mazmorras, buscando objetos, hablando con gente, etc. El argumento no está mal, pero los constantes combates ponen de los nervios al más paciente, especialmente debido a un mapa lleno de puntos muertos. No obstante, puede gustar a los que busquen un juego de rol sencillo y sin pretensiones. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	57
■ SONIDO	63
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	73

Valoración Aun con las mejoras respecto al original, no es suficiente: el aspecto y los retos son simples, y los combates se hacen pesados. Un juego dirigido sobre todo a coleccionistas.

PUNTUACIÓN FINAL 71











AVENTURAS DE AYER... Y HOY

Al igual que «FF1», esta secuela incluye muchos extras que no aparecían en el original de NES, y sirven para modernizarlo un poco. Estos son los aspectos que más llaman la atención:

1. **LA NUEVA INTRO,** también a base de gráficos prerrenderizados, muestra la espectacular huida de los héroes de un pueblo en llamas, con duelo contra los potentes soldados enemigos incluido.
2. **UNA GALERÍA,** con diseños de personajes y las características de los distintos elementos del juego, que se va desbloqueando según avanzamos.
3. **EL PLANO TÉCNICO,** donde gráficos, música y control han quedado más elegantes que en el original, gracias al uso de la versión para WonderSwan.



CUALQUIER PERSONAJE, a diferencia de «FF1», puede usar magias que ganamos en los pueblos o en combates.



EL DIÁLOGO con otros personajes, como en otros juegos de rol, es imprescindible para avanzar en la aventura.





NUESTRO OBJETIVO, en un principio, es destruir un poderoso barco de guerra.

ASÍ NACIÓ LA AUTÉNTICA MAGIA

FINAL FANTASY ORIGINS: FF2

¿Que ésta es la segunda parte? ¡Pero si la de Super Nintendo era distinta! ¿Cómo, que ésa era la cuarta? ¡Aaarg, vaya lío!

■ **SEGURO QUE MUCHOS ESTÁIS PENSANDO** que en 1991 salió en SNES un juego llamado «Final Fantasy II». Sin embargo, en realidad era la cuarta parte de la saga, que también ha llegado después a PSone. Los dos primeros capítulos "de verdad" no habían salido de Japón hasta ahora, que nos llegan en este pack, así que ésta sí que es la segunda parte. En su día salió en NES, pero ha sido adaptada con una calidad y un estilo más similar al de las versiones posteriores que ya pudimos jugar en PSone.

→LO MÁS LLAMATIVO ES EL SISTEMA DE HABILIDADES, ya que aquí no subimos de nivel, porque no hay puntos de experiencia, sino que nuestras características cambiarán en función de lo que hagamos en combate: si usamos mucho una magia, la haremos más contundente, y si nos golpean más que a una estera, nos haremos la mar de resistentes. El resto es similar a lo jugado en otros capítulos.

Por lo demás, hay 3 héroes principales, que deben descubrir sus destinos mientras son ayudados por otros personajes a buscar ítems y destruir poderosos rivales. Los gráficos son antiguos, pero aceptables, y su desarrollo mucho más agradable que el de la primera parte de la saga. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	63
SONIDO	71
DURACIÓN	84
DIVERSIÓN	80

Valoración Aunque parece un juego de 16 bits, la trama está bien hilada, no es tan espeso como «FF1», y el sistema de habilidades es muy creativo. Sin duda es el plato fuerte del pack.

PUNTUACIÓN FINAL 79

■ AVENTURA ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 ■ Lanzamiento: Ya disponible





LA ACTUACIÓN SILENCIOSA es clave para estos ninjas, capaces de las técnicas más brutales pero también hábiles en el combate.

GUERREROS MUY SUTILES

La mejor estrategia para progresar (¡y también para sobrevivir!) en «Tenchu» es acabar con los enemigos uno por uno, con sigilo y sin ser descubiertos.

1. APROXIMACIÓN. La clave está en acercarnos lentamente al enemigo, fijándonos en el indicador de proximidad y sin dejar que nos vea o escuche.

2. EJECUCIÓN. Pulsamos Ataque y lo "despachamos" rápidamente en una brutal secuencia, que varía según la posición desde la que ataquemos.

3. ¡MARRÓN! Exacto, porque si nos ven, todos los enemigos vendrán a darnos muerte. Lo mejor es salir por patas, ya que contra varios rivales a la vez llevamos las de perder.

EL SIGILO ES SU ARMA

TENCHU: LA IRA DEL CIELO

"¡Chhsst, no hagáis ruido! Tengo que cargarme a este tío sin que me descubra. Soy un ninja y voy a... A... ¡ATCHIS! ¡Maldición, a correr tocan!"

■ **EL CÓDIGO DE HONOR ERA LO MÁS IMPORTANTE** en el Japón feudal. Sobre todo para Ayame y Rikimaru, dos ninjas encargados de defender a Lord Gohda, su jefe desde que salió en PSone la primera entrega del juego, hace 5 años. Ellos deben impartir justicia y proteger a los súbditos de Gohda, así que nuestra tarea es escoger a uno de los tres personajes (Tesshu, el tercero, aparece tras acabarnos el juego con uno de los anteriores), seleccionar las armas entre shurikens, katanas, bombas de humo o arroz envenenado, y superar misiones como deshacernos de un traficante de blancas o infiltrarnos en un templo, siempre atentos a la vigilancia y los enemigos.

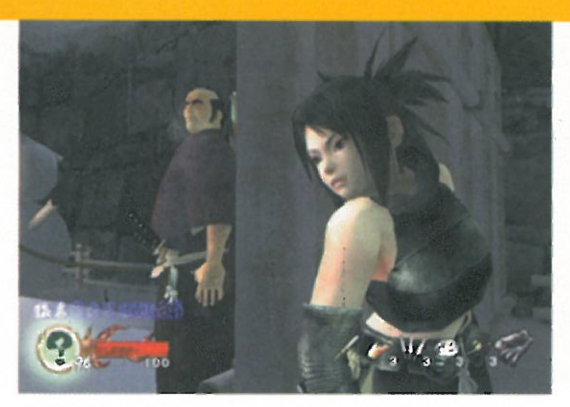
Y como los ninjas tienen mucho código de honor, pero pocos "honorarios", no pueden despilfarrar objetos ni jugársela en los combates, por lo que se valen de su mejor habilidad: el sigilo.

→ ACTUAR SIN QUE NOS DESCUBRAN ES LA CLAVE. Debemos acercarnos a los rivales sin que nos vean o escuchen, y pulsar el botón de ataque para acabar con ellos en una sangrienta escena (¡es para mayores de 18!). Así evitamos los peligrosos combates masivos, y desbloqueamos nuevos movimientos e ítems.

AYAME →

Esta mordaz y pequeña ninja es letal en las distancias cortas, muy rápida y ágil. Rikimaru y Tesshu, un personaje secreto, son los otros protagonistas.

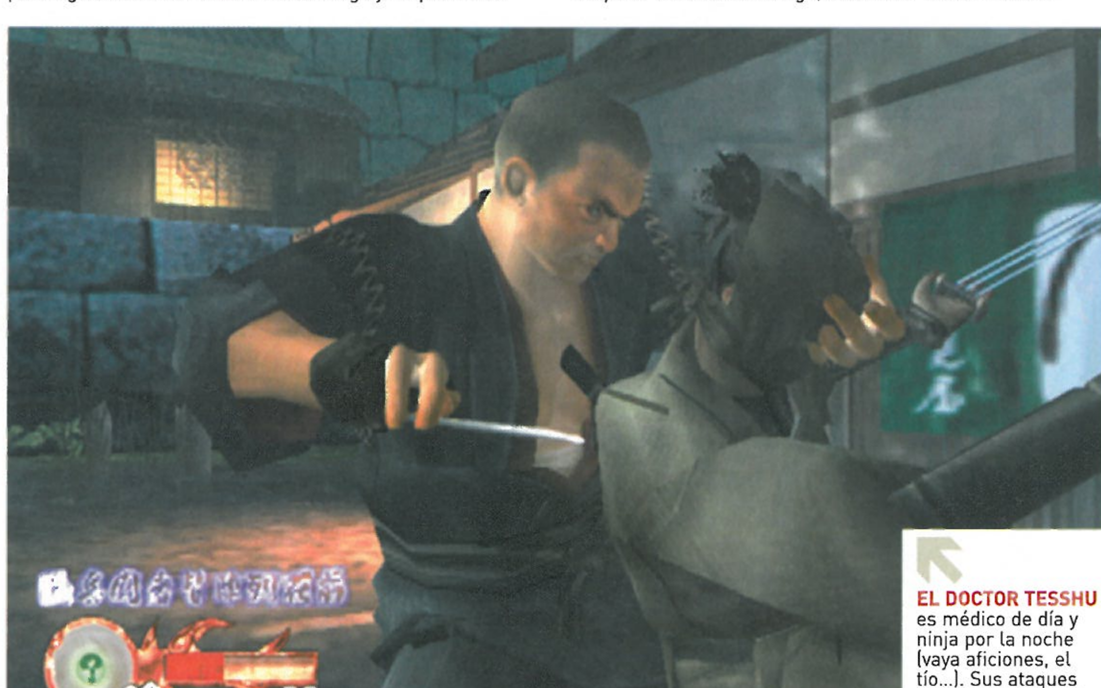




DESPACIO, AYAME Podemos apostarnos contra las paredes para vigilar los movimientos del enemigo y sorprenderle.



NINJAS EN EQUIPO. En el modo para 2 jugadores podemos cooperar contra el enemigo, o combatir entre nosotros.



EL DOCTOR TESSHU es médico de día y ninja por la noche (vaya aficiones, el tío...). Sus ataques son los más brutales y crudos del juego.





TODO BUEN NINJA TIENE...

A medida que nos vamos deshaciendo de rivales sin ser descubiertos, se nos recompensa con nuevos objetos, armas, secretos y habilidades. Pero ojo, ya que si nos matan durante una misión, perderemos todo el equipamiento que tuviésemos durante ella.



DISFRAZ. Podemos cambiar de identidad bajo la apariencia de un guardia. Eso sí, en cuanto ataquemos nos descubriremos.



ARMADURA. El blindaje de la época. Sirve para recibir menos daño, además de para darnos un aspecto más molón y feudal.



GARFIO. siempre lo tenemos en el inventario, y permite subir a tejados o cubrir distancias velozmente. ¡Perfecto para huir!

La variedad de técnicas y estrategias que podemos desarrollar es enorme, y los enemigos cambian de localización entre partida y partida. Además, ese uso tan frecuente de la infiltración hace más intensos los enfrentamientos contra los jefes finales.

Es evidente que «Tenchu 3» no tiene un buen apartado gráfico ni un desarrollo novedoso, pero este "simulador de ninja" resulta entretenido y engancha. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SIGILO** es una táctica casi obligada, y lo mejor es obtener tantísimas recompensas a cambio.

■ **LA AMBIENTACIÓN:** las armas, la banda sonora, el argumento, los escenarios... Estupenda en general.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS**, que tienen unos fallos flagrantes. ¿Ralentizaciones a estas alturas? Ya les vale...

■ **LAS ESCASAS NOVEDADES** con respecto a las entregas de PSone tanto a nivel gráfico como jugable

alternativas

¿Infiltración? Si hay dos reyes: por un lado **«Metal Gear Solid 2»**, una obra maestra con una versión "1.5", **«Metal Gear Substance»**. Por otro está **«Splinter Cell»**, aún más realista. Otro título con espadas y sigilo es **«Mark of Kri»**, que comparte crudeza con «Tenchu», y **«Sly Racoon»** es un plataformas, pero tiene también infiltración.

■ **GRÁFICOS** Hay fallos gordos: personajes poco definidos, ralentizaciones y "clipping" (el efecto de atravesar paredes u objetos como fantasmas). **60**

■ **SONIDO** Una banda sonora instrumental soberbia, como es norma en la saga, acompaña a los choques entre espadas y los gritos agonizantes. **82**

■ **DURACIÓN** 26 niveles, cada uno con varias versiones, un brutal personaje extra, niveles ocultos, modo multijugador, muchos secretos... **80**

■ **DIVERSIÓN** El sigilo y todos los items y habilidades de los personajes son la caña. Lástima que la IA de los enemigos sea discreta. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 70

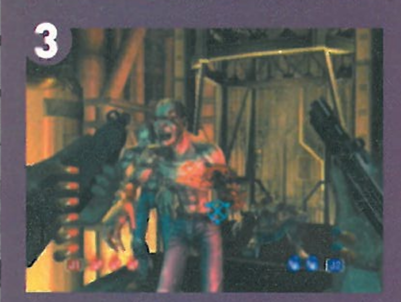
valoración

«Tenchu: Wrath of Heaven» se ha quedado un tanto desfasado gráficamente y eso le impide codearse con otros juegos de infiltración. Y es una lástima, porque el juego mantiene el mejor aspecto de la serie: su considerable diversión -sólo empañada por algunos defectos en la IA de los enemigos- que satisfará sobre todo a los seguidores de la saga. Todos esperábamos mucho más de este estreno de la saga en PS2, aunque elementos como su desarrollo, la ambientación o la duración rayan a gran nivel.

■ DISPAROS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible


1

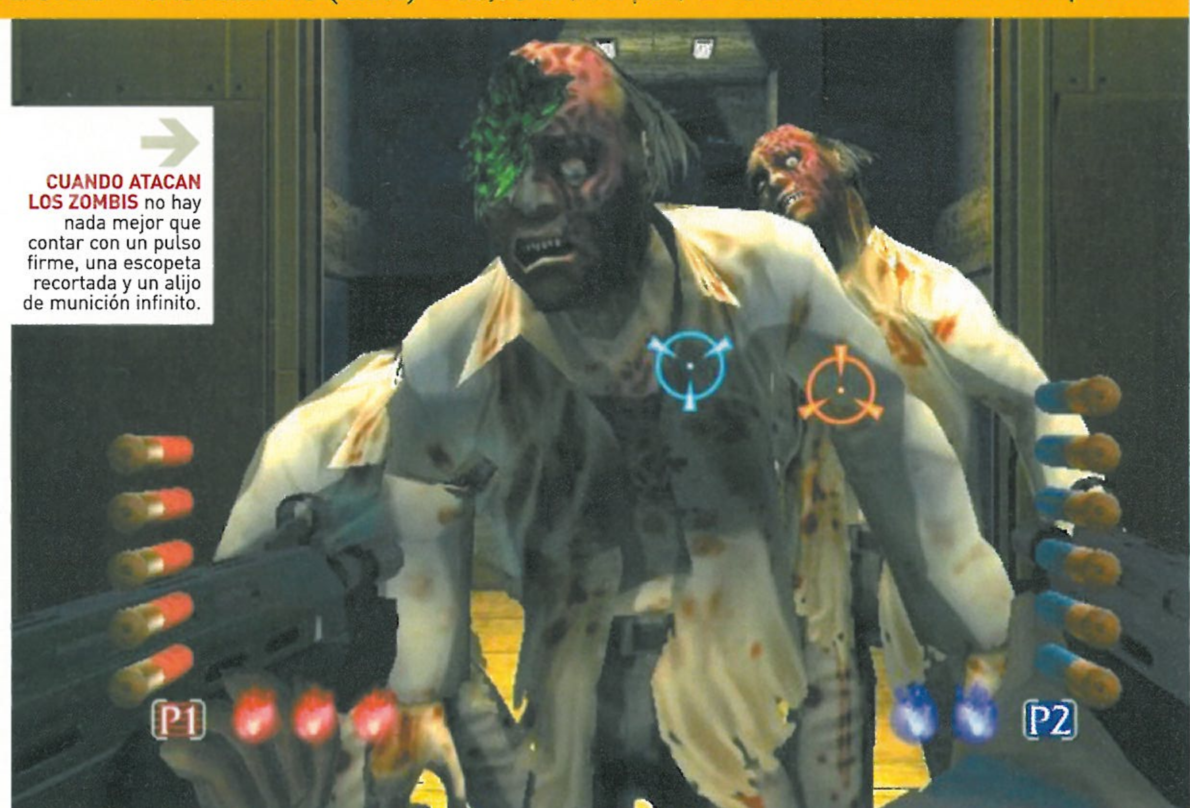

2


3

¡PIM, PAM, PUM!

Los zombis son tan insistentes, que no están tranquilos hasta que os dan un mordisco, así que si no queréis que caten vuestras sabrosas carnes, debéis seguir estos tres consejos prácticos.

1. **UTILIZAD SIN MIEDO LA ESCOPETA** para acabar con todos los zombis menores. Varios tiros en cualquier parte de su cuerpo les devolverán al oscuro agujero de donde nunca debieron salir.
2. **LOS JEFES FINALES** tienen un punto débil, así que debéis aguantar sus ataques hasta que lo enseñen, y luego inflarles a plomo.
3. **JUGAR CON UN AMIGO** es una buena manera de acabar con los zombis más rápido, pero los créditos se comparten.



CUANDO ATACAN LOS ZOMBIS no hay nada mejor que contar con un pulso firme, una escopeta recortada y un alijo de munición infinito.

PARTIDAS DE TIRO AL ZOMBI

THE HOUSE OF THE DEAD 3

Para acabar con un ejército de zombis, ya no sólo necesitamos tener, ejem... agallas, sino también un pulso firme, buena puntería, ¡y muchas balas!

ZOMBI →

Cuando el Dr. Curien, el malo malísimo del juego, intentaba curar a su hijo, dio con una fórmula para revivir a los muertos. Sus criaturas no salieron demasiado favorecidas.

■ **LOS EXPERIMENTOS PARA REVIVIR A LOS ZOMBIS** no son exclusivos de los «Resident Evil», ni mucho menos. La saga «The House Of The Dead», sin ir más lejos, lleva ya tres entregas resucitando muertos para que probemos nuestra habilidad manejando una pistola de luz y nuestros nervios de acero evitando salir por piernas.

Esta vez, Lisa Rogan y el agente G, los protagonistas del juego, se han colado en una fábrica repleta de fiambres para rescatar al padre de la chica. Y como nosotros somos así, nos metemos en su pellejo (la vista es subjetiva) y dejamos que nos guíen por una ruta prefijada, avanzando automáticamente y centrándonos sólo en convertir en un colador a todo bicho no viviente, bien con el mando o, mucho mejor, utilizando la pistola de luz.

→ **LA BUENA NOTICIA ES QUE HAY SEIS FASES,** pero la mala es que no nos duran más de media hora. Por fortuna, al completar el juego todavía nos quedan varios modos adicionales, como el contrarreloj o la versión íntegra de «The House Of The Dead 2», que salió para Dreamcast ha-







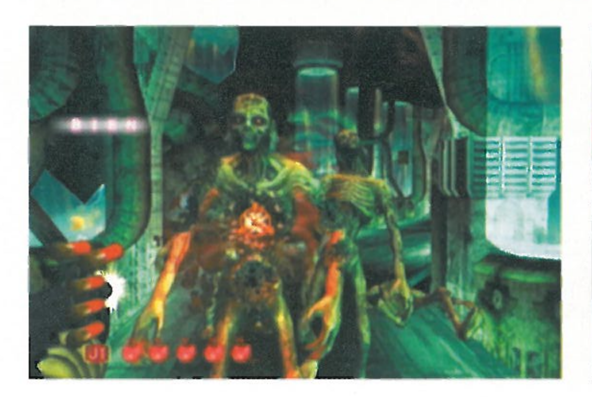
A VECES ATRAPAN A NUESTRO COMPAÑERO, así que para rescatarle tenemos que eliminar a los zombis que lo rodean.



LOS EFECTOS DE LUZ son flipantes. Lo comprobaréis en este pasillo en el que las lámparas no paran de moverse.



EL EFECTO DE LOS TIROS es devastador: los zombis pierden brazos, piernas, ¡y hasta la barriga! Depende del sitio donde acertemos.





UN JUEGO "RESUCITADO"

La idea que han tenido en Sega de incluir como extra del juego una versión completa de «The House of The Dead 2» nos ha encantado. Aunque, como es un título antiguo, a lo mejor ya ni os acordáis de él. Por eso, os recordamos sus modos de juego.



EL MODO PRINCIPAL se puede jugar en plan arcade como en la recreativa, o en el modo original en el que se pueden usar ítems.



EN EL MODO JEFES FINALES el objetivo es acabar con cada uno de los enemigos finales en el menor tiempo posible.



EL ENTRENAMIENTO está dividido en misiones en las que practicar puntería, rapidez de disparo o rescate de inocentes.

ce un par de años, así que hay tiros para rato. Además, también podemos jugarlo todo a dobles.

Los gráficos, son realmente buenos, ya que el juego se mueve perfectamente sin importar los zombis en pantalla ni los efectos de luz en tiempo real. Además, tiene un toque gore que hace que los enemigos pierdan trozos de su cuerpo con cada disparo. En resumen, un debut fantástico del género de disparos en Xbox. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **PODER USAR LA PISTOLA,** porque ya echábamos de menos un juego de este género en Xbox.

■ **LOS GRÁFICOS,** en los que destacan el diseño de los zombis y los efectos de luz en tiempo real.

lo peor

■ **LA DURACIÓN,** porque a pesar de los modos de juego extras, el modo principal es demasiado corto.

■ **FALTA LA PRIMERA PARTE.** Y es una pena porque así tendríamos la trilogía completa en un solo DVD.

alternativas

Este es el único juego diseñado para pistola de luz que hay ahora mismo disponible en Xbox, así que, o bien esperamos a que salga **«Virtua Cop 3»** dentro de unos meses, o bien nos decantamos por un shooter en primera persona, como **«Halo»**, el rey indiscutible del género, **«TimeSplitters 2»** o **«Medal of Honor Frontline»**, todos ellos mejores que éste.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son grandes, los zombis están bien diseñados y los efectos de luces y sombras en tiempo real son muy buenos. **84**

■ **SONIDO** El juego es compatible con los sistemas 5.1, aunque la música y los efectos son un poco pobres, y las voces son escasas y en inglés. **78**

■ **DURACIÓN** Aunque el modo principal dura media hora, hay caminos alternativos, modos adicionales y además incluye el segundo capítulo. **72**

■ **DIVERSIÓN** Es un juego rápido, lleno de acción y diseñado para jugar con pistola de luz. El único problema es que puede resultaros algo fácil. **81**

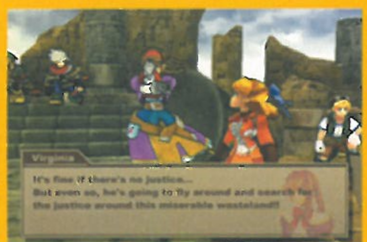
PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

El primer juego para pistola de luz que ha salido en Xbox ha sido todo un acierto por parte de Sega, porque además de contar con un apartado gráfico realmente bueno, su acción es desenfrenada. Y aunque pueda parecer un poco corto, su opción para 2 jugadores, los modos de juego adicionales y la inclusión de una versión completa de «House Of The Dead 2», ideal para los nostálgicos, alargan considerablemente su vida. A ver si ahora que tenemos pistola, continúan saliendo juegos tan buenos como éste.

Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





PLAYSTATION 2
WILD ARMS 3

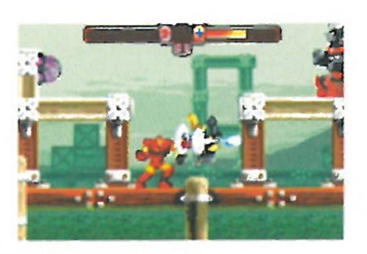
■ JUEGO DE ROL ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +13 años

¿UN JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL OESTE? ¿Y por qué no? Lo mejor de todo es que, además de tener muchos elementos clásicos, como armas y habilidades configurables, diálogos con textos en pantalla (y en inglés) o combates aleatorios, cuenta con un desarrollo molón. Nos explicamos: al principio podemos escoger entre cuatro protagonistas, todos arquetipos del Salvaje Oeste: la dama en apuros, el indio, el pistolero y el cazarrecompensas. Cada uno tiene sus propias habilidades, y su historia se cruza con la de los demás hasta formar un grupo. Por un lado tenemos puzzles, exploración y secretos, y por otro, combates por turnos en los que debemos combinar las habilidades de cada personaje para acabar con los enemigos. Vamos, que entre la variedad de situaciones, y los aparentes gráficos en plan dibujos animados, «Wild Arms 3» es un título que nos ha molado un montón. Muy divertido y original, algo habitual en la saga.

valoración Puede que mezclar las diligencias y los tiroteos del Oeste con monstruos y magia no sea muy ortodoxo, pero el resultado se sale. **85**

GBA | IRON MAN

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años



El Hombre de Hierro es un héroe de cómic con una superarmadura, que le permite volar, lanzar poderosos ataques o ser superfuerte. Sin embargo, aquí ni vuela, ni es demasiado fuerte, lo que nos deja con un juego de acción entretenido, pero que nos parece no hace justicia al personaje.

valoración Escenarios coloridos y cientos de enemigos frente a unos combates demasiado repetitivos y 8 niveles que se hacen demasiado cortos. **75**

PS2 - XBOX | DARK ANGEL

■ ACCIÓN ■ SIERRA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +13 años



Basado en una serie de TV inédita en España, nos llega un juego de acción en el que la protagonista reparte leña a grandes grupos de enemigos, a la vez que recorre escenarios ambientados en el típico futuro apocalíptico. Las cámaras suelen estar demasiado lejos, y el desarrollo es repetitivo.

valoración Otra licencia desaprovechada, hala. Al menos, podemos dar "cera" sin pensar mucho. Nos quedamos con los vídeos de la "prota". **60**

PS2 - GC | JIMMY NEUTRON

■ PLATAFORMAS ■ THQ ■ 1 -4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



El niño inventor de Retroville se da un garbeo por los 128 bits en su propio plataformas. Muchos inventos, vehículos, minijuegos, 6 mundos y modo multijugador, ¡y por supuesto, su fiel perro Goddard! No es nada revolucionario, pero los fans de este pequeño genio no le harán ascos.

valoración Salvar el mundo antes de merendar es ahora tarea fácil con Jimmy y sus inventos. Tantos, que hacen que el juego sea variadito. **80**

XBOX | OUTLAW GOLF

■ DEPORTIVO ■ TDK ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +13 años



El golf suele ser un deporte serio, pero este juego opta por el lado totalmente gamberro. Los campos, los palos, los golpes, el viento, etc., todo está muy bien elaborado. Pero, además, los personajes pueden lanzar bolas al público, e incluso zurrar al "caddie" para concentrarse. ¡Guay!

valoración Dos jugadoras de golf que se dan azotes, "tacos", peleas, pellizcos en zonas "sensibles"... ¿qué diría Tiger Woods de todo esto? **78**

GBA | SHINING SOUL

■ RPG ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Si escuchamos «Shining», sabemos que nos espera un juegazo de rol. En este caso, un "action RPG" que nos permite escoger protagonista (mago, arquero o guerrero) para acabar con el malvado Dark Dragon. Escenarios inmensos, muchas armas y habilidades, ¡y hasta un modo multijugador!

valoración Tiene gracia que los mejores juegos de rol estén saliendo para una portátil. Otro gran juego de Sega para la saga «Shining», ¡seguro! **83**

PSone | YU-GI-OH

■ VARIOS ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



"Yu-gi-oh" es una serie anime de éxito. Este juego está dirigido a sus "fans", y tiene la misma mecánica que la serie: combates de cartas con distintas habilidades, (similar al juego "Magic"), que nos permiten conseguir nuevas cartas y mejorar nuestro mazo. Peculiar, pero divertido.

valoración Que no os engañen las apariencias: los combates de cartas son más complejos de lo que parece, y enganchan enseguida. **76**



El próximo miércoles 12/6/02 mi hijo ALBERTO
no podrá asistir a clase debido a una visita médica.
Atentamente, Javier Sánchez.
LIBERTAD
DE
EXPRESIÓN
TRA
TRE
TRI
TRO
TRU
MILAN

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PS2, XBOX
POSICIÓN ANTERIOR: 1 — MESES EN LISTA: 14
Superando el paso del tiempo y los empujes de los nuevos títulos, Snake continúa firme en la lista.

2 Metroid Prime
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR: 5 — MESES EN LISTA: 2
¡Menudo subidón que ha dado Samus en cuanto nos ha dado tiempo a jugarlo a fondo! Es que es la caña.

3 Splinter Cell
XBOX
POSICIÓN ANTERIOR: 2 — MESES EN LISTA: 4
Sam Fisher sigue "infiltrado" entre los favoritos. Y con toda la razón del mundo, porque su juego es la bomba.

4 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 1
Link nos regala una nueva aventura a la altura de sus mejores entregas de siempre, con un look sorprendente.

5 Super Mario Sunshine
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR: 7 — MESES EN LISTA: 7
Mario continúa fiel a sus plataformas para conseguir un nivel de adicción y diversión al alcance de muy poquitos.

6 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR: 4 — MESES EN LISTA: 6
El fútbol más real desafía a las notas y se coloca por encima del juego de EA. ¿Será cosa de un sólo mes?

7 FIFA 2003
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR: 3 — MESES EN LISTA: 6
Los nuevos títulos que han llegado le han quitado algo de protagonismo al fútbol, pero nada de su emoción.

8 Resident Evil Zero
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR: 6 — MESES EN LISTA: 2
Pese a lo que pone en el nombre del juego, este título se llevó una nota muy alta. ¡Y es que nos gusta el miedo!

9 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR: 9 — MESES EN LISTA: 12
Más de 20 años en el cine, y todo un año en esta lista de favoritos. ¿Cuál es el truco de este éxito, señor Lucas?

10 Las Dos Torres
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 1
A estos personajes no se les caen los "anillos" a la hora de volver a nuestra lista después de unos mesecitos.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 S. Mario Sunshine	GC
2 Splinter Cell	XBOX	2 Splinter Cell	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 Pro Evol. Soccer	PS2
3 Metroid Prime	GC	3 Metroid Prime	GC	3 Zelda: Wind Waker	GC	3 Metal Gear Solid 2	PS2
4 Las Dos Torres	PS2	4 Zelda: Wind Waker	GC	4 SW: Rogue Leader	GC	4 Metroid Prime	GC
5 FIFA 2003	PS2	5 FIFA 2003	PS2	5 S. Mario Sunshine	GC	5 Zelda: Wind Waker	GC
6 Resident Evil Zero	GC	6 Resident Evil 0	GC	6 Splinter Cell	XBOX	6 Splinter Cell	XBOX
7 Tekken 4	PS2	7 Pro Evol. Soccer 2	PS2	7 GTA Vice City	PS2	7 Gran Turismo 3	PS2
8 Medal of Honor	PS2	8 GTA Vice City	PS2	8 Gran Turismo 3	PS2	8 FIFA 2003	PS2
9 Virtua Tennis 2k2	PS2	9 Shenmue II	XBOX	9 Pro Evol. Soccer 2	PS2	9 Final Fantasy X	PS2
10 Pro Evol. Soccer	PS2	10 The Getaway	PS2	10 Zelda: L. to the Past	GBA	10 Resident Evil 0	GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

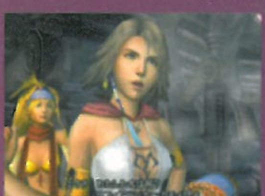
LOS MÁS ESPERADOS



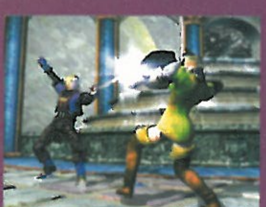
1 Final Fantasy C. Chronicles
GAMECUBE
Con «Metroid» y «Zelda» ya en la calle, ahora son los personajes de «Final Fantasy» los que se han encaramado a este puesto sólo para privilegiados.



2 Resident Evil 4
GAMECUBE
Da igual cuántas entregas de esta saga de terror se anuncien, porque siempre estáis deseando tenerlas en vuestras manos. ¡Mira que sois masoquistas, con el miedo que da jugarlos!



3 Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2
Yuna y un grupo de amigas se han decidido a dejarnos a todos enamorados con su reaparición en la 128 bits de Sony. ¡Nos tienen comiéndonos las uñas!



4 Soul Calibur 2
PS2 - XBOX - GC
El único gran juego de lucha que todavía no ha pegado el gran salto hacia la nueva generación de consolas es, con toda seguridad, el que más expectación está creando en los consoleros.



5 Resident Evil Online
PLAYSTATION 2
Los usuarios de PS2 van a recibir este "regalo" de los chicos de Capcom, que no van a dejarles sin su saga predilecta por tanto tiempo como habían pensado.

LOS 5... JUEGOS

1 METROID PRIME
Más que una vuelta, lo que ha hecho Samus Aran con GameCube ha sido un regreso triunfal. Ha ganado en cuanto a gráficos, la jugabilidad, su profundidad de juego... ¡y mantiene intacto el espíritu original! Así se hace una buena conversión, sí señor.

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS



COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

M. KOMBAT

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Bueno, pero le falta algo

José Antonio Vargas (Almería)

Desde siempre, la saga se caracterizó por el color rojo de sus personajes en los golpes que reciben, pero no tenía la grandeza de otros similares. Hay mucha libertad y sus gráficos son buenos, pero le falta algo que lo haga mejor.

VALORACIÓN: 72

@ Uno de los mejores

Sergi González Rey (Valencia)

Los combos, armas y escenarios son impresionantemente envolventes, y los "fatalities" clásicos de la saga cumplen a la perfección con su cometido. Yo creo que estamos ante uno de los mejores juegos de lucha de toda la historia.

VALORACIÓN: 95

@ Faltan más personajes

Alejandro Domínguez Luna (Sevilla)

Por las pantallas que vi en la revista no me pareció malo gráficamente, y por lo visto el control era bueno, de modo que me lancé a por él; mi veredicto es que el juego NO está al nivel de «Soul Calibur», «Tekken 4» y compañía, pero sus opciones y modos enganchan. Su jugabilidad me recuerda a sus antiguas entregas, pero con animaciones muy fluidas, aunque a mi juicio faltan más personajes.

VALORACIÓN: 88

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

SPLINTER CELL

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Super Mario Sunshine	GAMECUBE	3	5	Al final lo logró: Mario se ha alzado con el puesto de honor entre los favoritos de los lectores de Hobby.
2	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	2	14	Con la llegada de la nueva aventura de Link, cualquiera le dice a la versión de N64 que le deje un poco de sitio...
3	StarFox Adventures	GAMECUBE	6	3	La clara tendencia "nintendera" de la lista continúa con esta otra aventura, llena de zorritos y hasta dinosaurios.
4	Resident Evil	GAMECUBE	-	1	Cuando un juego es realmente bueno, da igual el tiempo que pase. Pero si encima lo retocan, ¡todavía mejor!
5	GTA Vice City	PLAYSTATION 2	8	3	¿Creíais que este bestia iba a bajar en la lista tan fácilmente? Pues ahí le tenéis, tres puestos arriba.
6	Star Wars: Rogue Leader	GAMECUBE	5	6	Se ha convertido ya en tradición que este juego ande por la lista, sin que nadie sea capaz de hacerle salir.
7	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	10	5	Tan sorprendente como parezca, la primera entrega poligonal de «FF» está volviendo a la vida en esta lista.
8	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	1	13	El gran batacazo de este mes se lo ha llevado Snake, que ha descendido 7 puestos de golpe. ¿Qué le ha pasado?
9	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	4	10	Otro que ha bajado en la lista... ¿Será que todos estáis deseando saber cómo será el nuevo «FF X-2»?
10	Super Mario 64	NINTENDO 64	-	1	De vez en cuando la nostalgia invade a cualquiera, y le entran ganas de jugar a títulos míticos como éste.






QUÉ SE HA DICHO DE...

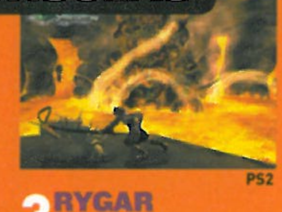
	Metroid Prime		Devil May Cry 2	
HC	Es brillante, por él merece la pena comprar una GameCube.	97	Repite los esquemas del original, pero no logra superar al primero.	85
GamePro	El control no es perfecto, pero es simplemente genial.	90	Adiós a los intensos combates que te mantenían en vilo...	80
IGN.com	Imprescindible, es la referencia para juzgar a los próximos.	98	Es simple y superficial donde el otro era imaginativo y complejo.	70
EGM	Gráficos perfectos, jugabilidad ajustada... cautivador en todo.	10	Su escasa dificultad os permitirá acabároslo en apenas una noche.	73

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CLÁSICOS QUE VUELVEN A LAS CONSOLAS



GC



GC

2 ZELDA: THE WIND WAKER

Link nunca ha dejado las consolas, pero cada vez que vuelve, ¡es una gran alegría!



PS2

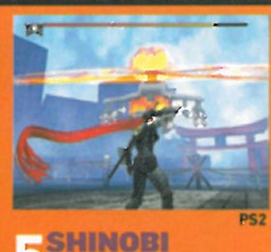
3 RYGAR

Mira que han pasado años, y este tipo sigue dando guerra con su útil "escudo yo-yó".

XBOX

4 TOE JAM & EARL III

La moda del funky sigue de moda gracias a la vuelta de estos dos aliens pasotas.



PS2

5 SHINOBI

El ninja más famoso de los 16 bits se ha lavado la cara, y se va a pasar a las 3D.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros



NUEVO



PLAYSTATION 2

El juego del mes

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell !	94
3 Devil May Cry	92

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Wild Arms 3 !	85

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

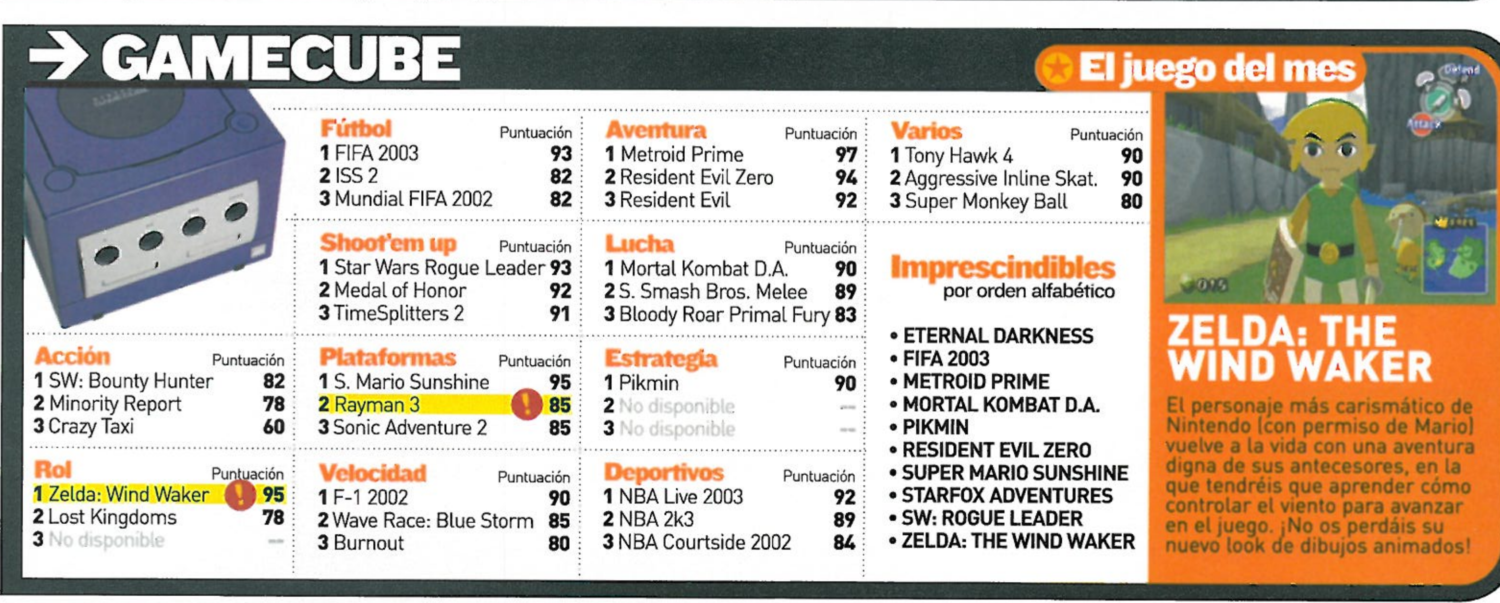
Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89

Imprescindibles por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4

SPLINTER CELL

Sam Fisher es un tío duro, algo solitario, pero sobre todo, muy profesional. Tanto, que no le importa volver a enfrascarse en esta peligrosa aventura, pero ahora en la consola de Sony. Mantiene todas sus habilidades intactas, y aunque algunas zonas se han recortado, tiene hasta una misión más. ¡A infiltrarse tocan!



GAMECUBE

El juego del mes

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Resident Evil	92

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 SW: Bounty Hunter	82
2 Minority Report	78
3 Crazy Taxi	60

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3 !	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker !	95
2 Lost Kingdoms	78
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Courtside 2002	84

Imprescindibles por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

ZELDA: THE WIND WAKER

El personaje más carismático de Nintendo (con permiso de Mario) vuelve a la vida con una aventura digna de sus antecesores, en la que tendréis que aprender cómo controlar el viento para avanzar en el juego. ¡No os perdáis su nuevo look de dibujos animados!



DREAMCAST

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

SHENMUE 2

Ryo ha vuelto a embarcase para Hong Kong en Xbox, así que podéis recordar esta aventura.



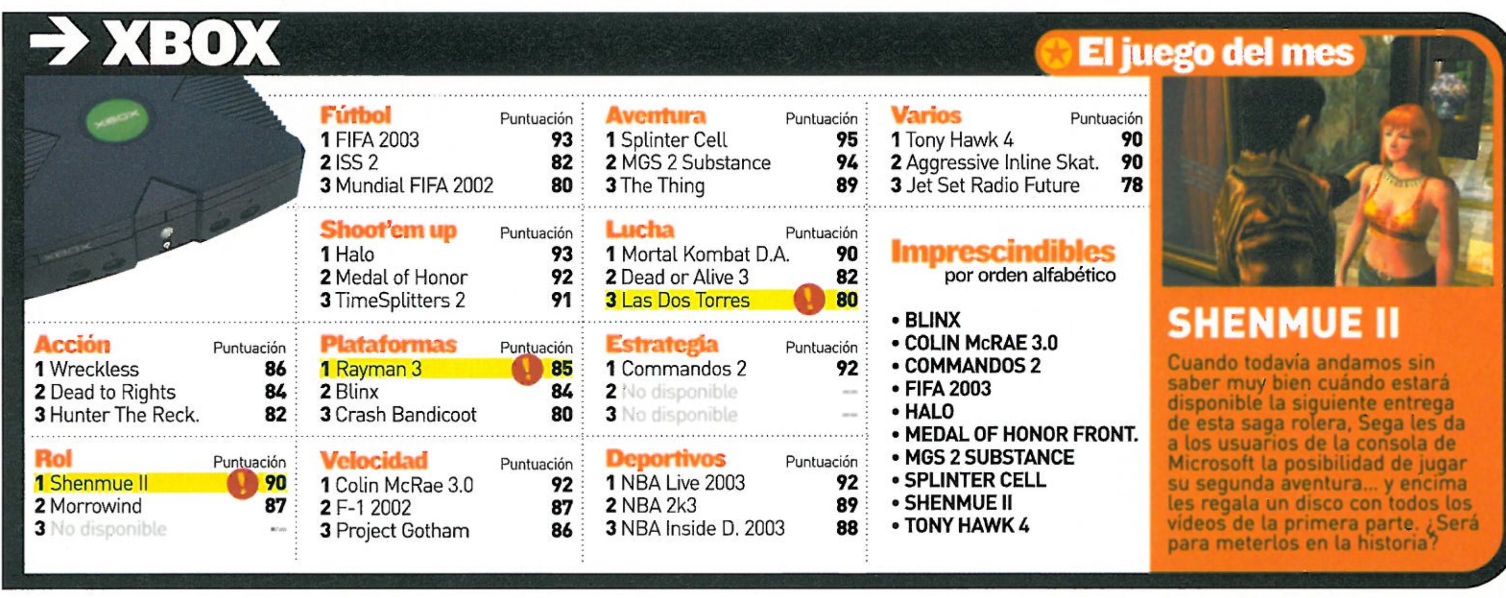
GB COLOR

Imprescindibles por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

THE LEGEND OF ZELDA DX

Con la reedición de la versión de SNES en GBA y su llegada a GC, está de moda.



→ XBOX

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 The Thing	89

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Las Dos Torres	80

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Dead to Rights	84
3 Hunter The Reck.	82

Plataformas	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Crash Bandicoot	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Shenmue II	90
2 Morrowind	87
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Inside D. 2003	88

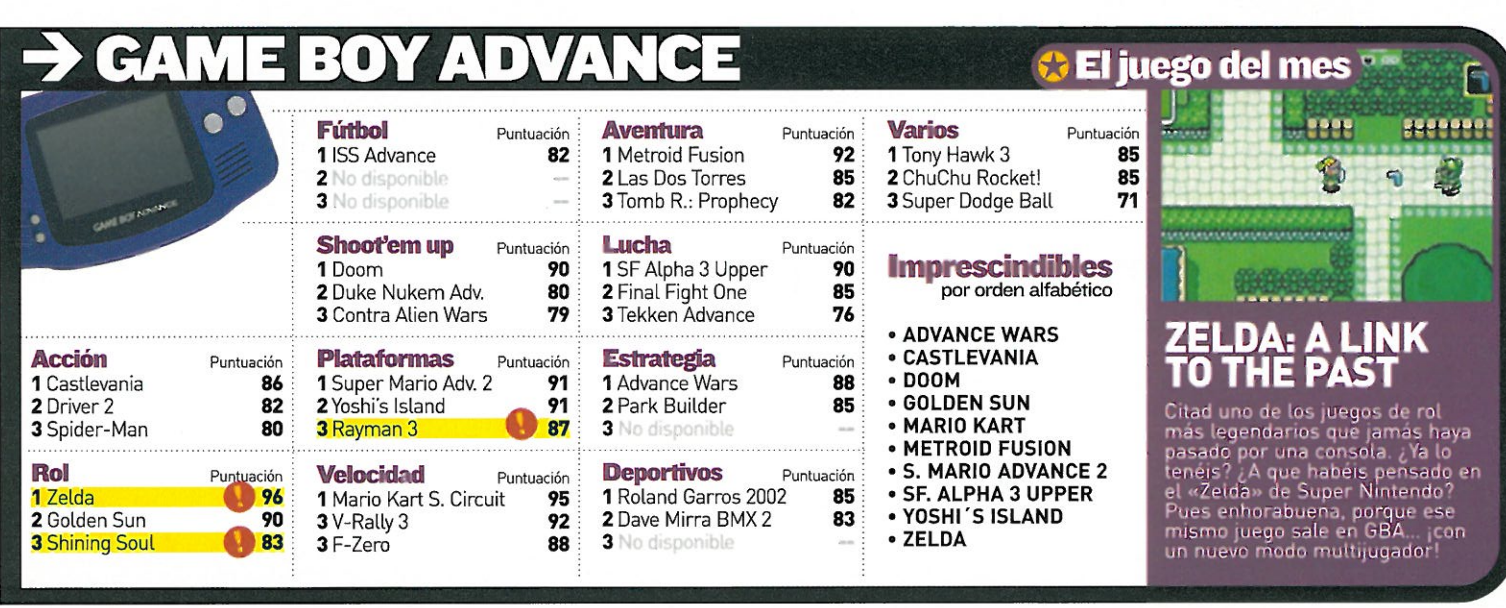
Imprescindibles
por orden alfabético

- BLINX
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- SHENMUE II
- TONY HAWK 4

El juego del mes

SHENMUE II

Cuando todavía andamos sin saber muy bien cuándo estará disponible la siguiente entrega de esta saga rolera, Sega les da a los usuarios de la consola de Microsoft la posibilidad de jugar su segunda aventura... y encima les regala un disco con todos los vídeos de la primera parte. ¿Será para meterlos en la historia?



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 ISS Advance	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Rayman 3	87

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Zelda	96
2 Golden Sun	90
3 Shining Soul	83

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 Roland Garros 2002	85
2 Dave Mirra BMX 2	83
3 No disponible	—

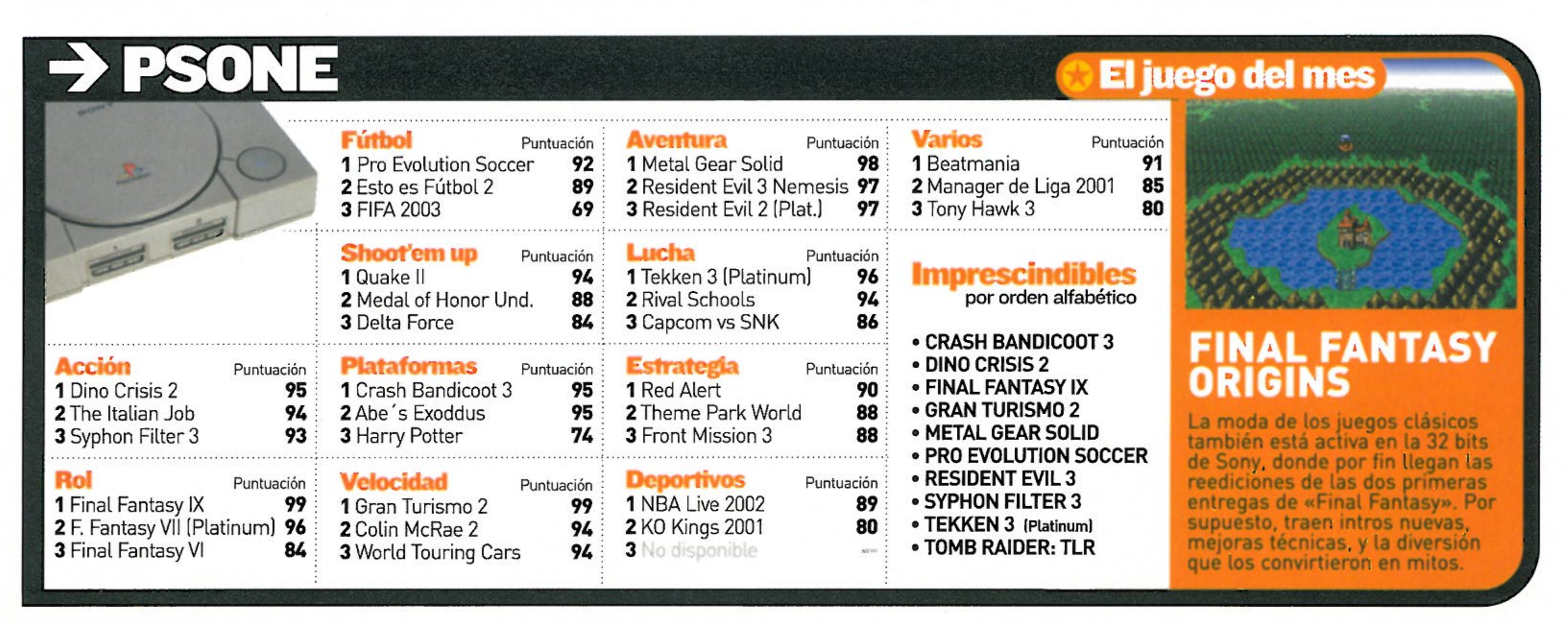
Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Citad uno de los juegos de rol más legendarios que jamás haya pasado por una consola. ¿Ya lo tenéis? ¿A que habéis pensado en el «Zelda» de Super Nintendo? Pues enhorabuena, porque ese mismo juego sale en GBA... ¡con un nuevo modo multijugador!



→ PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	—

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

FINAL FANTASY ORIGINS

La moda de los juegos clásicos también está activa en la 32 bits de Sony, donde por fin llegan las reediciones de las dos primeras entregas de «Final Fantasy». Por supuesto, traen intros nuevas, mejoras técnicas, y la diversión que los convirtieron en mitos.

MEJORA TU CONSOLA



Un volante para que sientas la carretera

■ **Nombre:** Speedster 3 ■ **Compañía:** Fanatec
■ **Consola:** PS2/PS ■ **Precio:** 73,68 € (12.259 ptas.)
Gracias a la licencia oficial de Sony, el Speedster 3 es compatible con todos los juegos de PS2 y PSone. Además, incluye cambio de marchas secuencial en el volante, botones programables y pedales de acelerador y freno. Para ofrecer mayor comodidad, está construido en goma, y se puede fijar a la mesa o sobre las piernas. Vamos, que sólo le falta el force feedback.

■ **Valoración:** ★★★☆

Estás al mando

■ **Nombre:** X-Control ■ **Compañía:** 4gamers
■ **Consola:** Xbox ■ **Precio:** 28 € (4.659 ptas.)
¿Cómo? ¿Que todavía no tenéis un mando compacto para vuestra Xbox? Pues ahora 4Gamers os presenta esta alternativa al oficial de Microsoft. El X-Control cuenta con dos motores de vibración, botones analógicos L y R y una cubierta especial de goma para que no se nos resbale. Aunque a nosotros nos parece más robusto el oficial...

■ **Valoración:** ★★☆☆



El arma a punto

■ **Nombre:** Beretta 92FS ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** Xbox ■ **Precio:** N.D.
Ahora que empiezan a llegar los primeros juegos de pistola para Xbox, Thrustmaster nos ofrece esta réplica de una Beretta real. Este arma vibra, cuenta con una cruceta digital, 3 botones de recarga y encima es compatible con las teles de 100 Hz. Una pena que, de momento, esté desaprovechada.

■ **Valoración:** ★★★☆



Un teclado completito

■ **Nombre:** Gameboard ■ **Compañía:** Fanatec
■ **Consola:** PS2/Xbox ■ **Precio:** 75,00 € (12.479 ptas.)
Nada mejor para dar el salto a Internet que utilizar este teclado USB compatible con nuestra PS2 (o con Xbox, mediante un adaptador). El Gameboard viene con ratón incorporado y un pad analógico que nos permite utilizarlo como un mando adicional. De cualquier modo, su diseño es muy aparatoso, y su precio nos parece muy alto.

■ **Valoración:** ★☆☆☆

(!) NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (!) (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Una réplica compatible con 100 Hz. (!) N.D.	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)



¡PRECIOS IMPOSIBLES!

HAVEN: CALL OF THE KING

39,95

SHADOW HEARTS
39,95

THE THING

29,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM.DEL ANILLO

29,95

BUTT UGLY-MARTIANS: ZOOM OR DOOM

29,95

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

29,95

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER

29,95

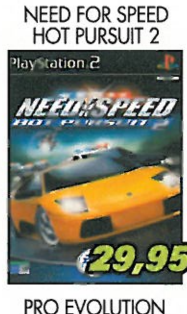
THE SCORPION KING
29,95

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

29,95

SSX TRICKY

29,95

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

29,95

SEGA SOCCER SLAM

29,95

SPIDERMAN
29,95

TUROK EVOLUTION

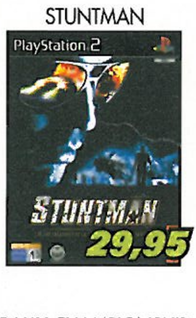
29,95

V-RALLY 3

29,95

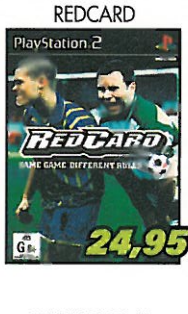
SILENT HILL 2: DIRECTOR´S CUT

29,95

STUNTMAN

29,95

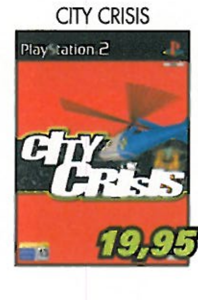
PRO EVOLUTION SOCCER

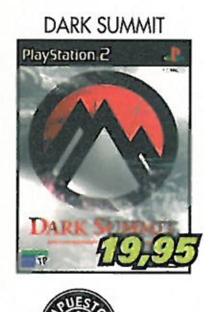
29,95

REDCARD

24,95

SPY HUNTER

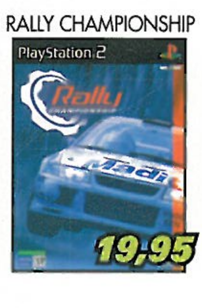
19,95

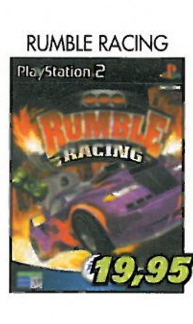
CITY CRISIS

19,95

DARK SUMMIT

19,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

19,95

RALLY CHAMPIONSHIP

19,95

RUMBLE RACING

19,95

ETERNAL RING

17,95

ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE

17,95

JET ION GP

17,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

CONSOLA PS One

89,95

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + M. CARD

24,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB

14,95

FINAL FANTASY ORIGINS

29,95

YU-GI-OH

29,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

5,95

THE DUKES OF HAZZARD 2

5,95

CASTLEVANIA CHRONICLES

14,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISION INTERPLANE

14,95

GAUNTLET LEGENDS

14,95

METAL GEAR SOLID

14,95

MORTAL KOMBAT TRILOGY

14,95

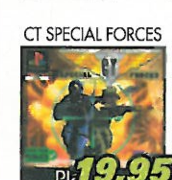
PRO EVOLUTION SOCCER

14,95

RAINBOW SIX: LONE WOLF

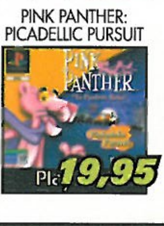
14,95

SHREK: TREASURE HUNT
14,95

CT SPECIAL FORCES

19,95

EXTREME GHOSTBUSTERS

19,95

PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT

19,95

SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO

19,95

DRAGON BALL FINAL BOUT

29,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

29,95

FIFA FOOTBALL 2003

34,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

39,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

pedidos por internet www.centromail.es

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!

CENTRO MAIL



PS2 + CONTROLLER + MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + KING OF HEARST + GUIA DEL JUEGO + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



DEVIL MAY CRY 2 + COLGANTE de REGALO



Por la compra de tu consola una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO



PS2 + CONTROLLER + DRAGON BALL Z BUDOKAI + DVD CON 2 PELÍCULAS DE DRAGON BALL Z + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + LIBRO "LA COMUNIDAD DEL ANILLO + THE THING + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



VEXX + CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3



LOS SIMS



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE



NBA 2K3





KINGDOM HEARTS + GUÍA DEL JUEGO + DEMO de PRIMAL THE MARK OF KRI de REGALO

PRIMAL



RAYMAN 3



SPLINTER CELL



TENCHU: LA IRA DEL CIELO



THE MARK OF KRI



Pack especial DREAMCAST

Consola + Controller + 5 juegos

109,95

METROPOLIS STREET RACER



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2





JUEGOS DREAMCAST desde 5,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

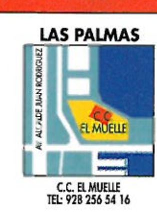
pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas







- **ALMERÍA El Ejido** – C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107 – TEL: 950 260 643
- **CÓRDOBA** – C.C. LA SIERRA – C/ POETA E. PRADOS S/N
- **FUERTEVENTURA** – C.C. ATLÁNTICO – CTRA. DE JANDÍA KM. 11
- **LAS PALMAS** – C.C. EL MUELLE – TEL: 928 256 54 16
- **VÉLEZ-MÁLAGA** – C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45 – SALIDA 272 – TEL: 952 541 178
- **ZARAGOZA Augusta** – C.C. AUGUSTA – AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50 – TEL: 976 312 988





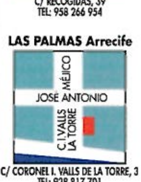
















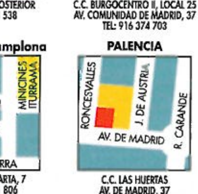













- **A CORUÑA** – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 – TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** – C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G – C/ RÚA LISBOA s/n – TEL: 981 575 512
- **A CORUÑA Ferrol** – C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21 – CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN – TEL: 981 386 480
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** – C/ ADRIANO VI, 4 – TEL: 945 134 149
- **ALICANTE** – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 – AV. GRAN VÍA, s/n – TEL: 965 246 951
- **ALICANTE** – C/ PADRE MARIANA, 24 – TEL: 965 143 998
- **ALICANTE** – C.C. PUERTA DE ALICANTE – LOCAL B. 48 – TEL: 619 109 469
- **ALICANTE Benidorm** – AV. DE LOS LIMONES, 2 – ED. FUSTER JÚPITER – TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 – TEL: 965 467 959
- **ALICANTE Torrevieja** – C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13 – TEL: 965 709 984
- **ALMERÍA** – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 – TEL: 950 260 643
- **ÁVILA** – C.C. EL BULEVAR LOCAL – AV. JUAN CARLOS I s/n – TEL: 920 219 108
- **ASTURIAS Gijón** – C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 – C/ RÍO DE ORO, 3 – TEL: 985 152 42
- **ASTURIAS Oviedo** – C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 – C/ FDEZ. LADREDA, s/n – TEL: 985 119 994
- **BALEARES Palma** – C.C. PORTO PI CENTRO – AV. I. GABRIEL ROCA, 54 – TEL: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** – C/ VÍA PÚNICA, 5 – TEL: 971 399 101
- **BALEARES Inca** – C/ PELAIRES, 10 – TEL: 971 883 140
- **BARCELONA** (Glòries) – C.C. BARCELONA-GLORIES – AV. DIAGONAL, 280 – TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Sant Andreu) – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 – C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n – TEL: 933 608 174
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) – C/ PAU CLARIS, 97 – TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) – C/ SANTS, 17 – TEL: 932 966 923
- **BARCELONA** (Selva de Mar) – C.C. DIAGONAL MAR – AV. DIAGONAL MAR, 3 – TEL: 933 560 880
- **BARCELONA Badalona** – C/ SOLEDAT, 12 – TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** – C.C. MONTIGALÀ – C/ OLOF PALME, s/n – TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà V.** – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 – AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 – TEL: 937 192 097
- **BARCELONA L'Hospitalet** – C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11 – AV. DE LA GRAN VÍA 75-97 – TEL: 932 590 229
- **BARCELONA Manresa** – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 – TEL: 938 730 838
- **BARCELONA Manresa** – C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 – C/ Alver Aalto, s/n – TEL: 938 730 838
- **BARCELONA Mataró** – C/ SAN CRISTÓFOR, 13 – TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** – C.C. MATARÓ PARK – C/ ESTRASBURG, 5 – TEL: 937 586 781
- **BURGOS** – C.C. LA PLATA, LOCAL 7 – AV. CASTILLA Y LEÓN – TEL: 947 222 717
- **CÁCERES** – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 – TEL: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** – C/ MARIMANTA, 10 – TEL: 956 337 962
- **CÁDIZ San Fernando** – C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 – C/ CAÑO HERRERA s/n – TEL: 956 592 528
- **CASTELLÓN** – AV. REY DON JAIME, 43 – TEL: 964 340 053
- **CIUDAD REAL** – C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001 – AV. EUROPA 45 – TEL: 926 227 354
- **CÓRDOBA** – C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A – Av. J. M. Martorell, s/n – TEL: 957 468 076
- **CUENCA** – C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60 – AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n – TEL: 969 225 031
- **GIRONA** – C/ EMILI GRAHIT, 65 – TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** – C/ MORERÍA, 10 – TEL: 972 675 256
- **GRANADA** – C/ RECOGIDAS, 39 – TEL: 958 266 954
- **GRANADA Motril** – C/ NUEVA, 44 – EDIF. RADIOVISIÓN – TEL: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** – AV. ISABEL II, 23 – TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** – C/ LUIS MARIANO, 7 – TEL: 943 635 293
- **HUELVA** – C/ TRES DE AGOSTO, 4 – TEL: 959 253 630
- **JAÉN** – PASAJE MAZA, 7 – TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 – TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** – C.C. 7 PALMAS – Avda. FELO MONZÓN, s/n – TEL: 928 419 948
- **LAS PALMAS** – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 – CTRA. GENERAL NORTE, 12 – TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** – Pº DE CHIL, 309 – TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 – TEL: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 – AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28 – TEL: 928 792 850
- **LEÓN** – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 – TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 – TEL: 987 429 430
- **MADRID** (Callao) – C/ PRECIADOS, 34 – TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 – TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº Pilar) – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 – AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n – TEL: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 – AV. GUADALAJARA, s/n – TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** – C/ MAYOR, 58 – TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 – TEL: 916 520 387
- **MADRID Alcorcón** – C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 – AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22 – TEL: 916 194 424
- **MADRID Getafe** – C/ MADRID, 27 POSTERIOR – TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 – AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 – TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** – AV. PORTUGAL, 8 – TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 – TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 – CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 – TEL: 916 562 411
- **MADRID Villalba** – C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 – Av. Juan Carlos I, s/n – TEL: 918 492 379
- **MÁLAGA** – C/ ALMANSA, 14 – TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 – EDIF. OFISOL – TEL: 952 463 800
- **MURCIA** – C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n – EDIF. CONDESTABLE – TEL: 968 294 704
- **MURCIA Cartagena** – C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 – TEL: 968 321 340
- **NAVARRA Pamplona** – C/ PINTOR ASARTA, 7 – TEL: 948 271 806
- **PALENCIA** – C.C. LAS HUERTAS – AV. DE MADRID, 37 – TEL: 979 730 464
- **PONTEVEDRA** – C.C. VIALIA, LOCAL 6 – ESTACIÓN DE RENFE – 36002 PONTEVEDRA
- **PONTEVEDRA Vigo** – C/ ELDUAYEN, 8 – TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** – C/ TORO, 84 – TEL: 923 261 681
- **SEVILLA** – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 – AV. ANDALUCÍA, S/N – TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 – PZA. LEGIÓN, s/n – TEL: 954 915 604
- **STA. CRUZ TENERIFE** – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 – TEL: 922 293 083
- **TARRAGONA** – AV. CATALUNYA, 8 – TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 – C/ VIENA, 2 – TEL: 925 283 035
- **VALENCIA** – C/ PINTOR BENEDITO, 5 – TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A – C/ EL SALER, 16 – TEL: 963 339 619
- **VALENCIA Bonaire** – C.C. BONAIRE LOCAL B-352 – CTRA. N-III, KM. 345 – TEL: 961 920 002
- **VALENCIA Torrent** – C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 – TEL./FAX: 961 566 665
- **VALLADOLID** – C.C. AVENIDA – Pº ZORRILLA 54-56 – TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** – PZA. ARRIQUIBAR, 4 – TEL: 944 103 473
- **VIZCAYA Kareaga** – C.C. MAXCENTER – Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23 – TEL: 944 970 220
- **ZARAGOZA** – C/ CÁDIZ, 14 – TEL: 976 218 271

PLAYSTATION 2

Big Mutha Truckers

CÓDIGOS CON TRUCO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de opciones y activarás una serie de trucos sin desperdicio. Toma nota:

CHEATINGMUTHATRUCKER
Código maestro
LOTSAMONEY
10 millones de dólares
LAZYPLAYER
Elegir nivel



Blade 2

TEN CERCA TUS CÓDIGOS...

Mantén pulsado L1 en el menú principal y después introduce estas combinaciones de botones:

ELEGIR NIVEL
↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■
TODAS LAS ARMAS
■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲



OTRO NIVEL DE DIFICULTAD
←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✖

...PERO TEN MÁS CERCA ESTOS OTROS

Pausa la partida, mantén oprimido L1 y pulsa los siguientes botoncillos:

SALUD ILIMITADA
▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●
FURIA ILIMITADA
←, ↓, ←, ↓, →, ↑
MUNICIÓN ILIMITADA
←, ●, →, ■, ↑, ▲, →, ✖

Dark Angel

EL VERDADERO FINAL DEL JUEGO

Completa el juego y espera a que terminen los créditos. Aparecerá una secuencia más extensa, incluyendo el verdadero final del juego. ¡Ve preparando las palomitas!



Devil May Cry 2

DIFICULTAD ALTA

Llega hasta el final del juego tanto con Dante como con Lucia.

ELEGIR NIVEL

Pásate el juego con cualquier personaje y en cualquier nivel de dificultad para abrir la



opción de selección de nivel.

OTROS TRAJES PARA DANTE...

Completa el juego con Dante en dificultad normal para poder desbloquear un traje alternativo. Pásate la aventura con Dante en la dificultad "Dante Must Die" para tener su traje original, el de «Devil May Cry».

...Y TAMBIÉN PARA LUCÍA

Pásate el juego con Lucia para abrir un traje alternativo. Ahora completa el juego en dificultad alta para tener otro traje más. Por último, pásatelo en el modo "Lucia Must Die" y tendrás su traje de guardaespaldas Arius.

JUGAR COMO TRISH

Pásate el juego con Dante estando en dificultad alta. Podrás manejar a este nuevo personaje, que tiene las mismas características que el protagonista, pero comienza teniendo ya la poderosa Sparda.

MODO PALACIO SANGRIENTO

Completa el juego con Dante y Lucía para desbloquear este nuevo modo... ¿sangriento?

TRUCOS DE LOS LECTORES



Final Fantasy X

Hola, me llamo Juan José Colomardo Díaz. Mi truco es para «Final Fantasy X». Se trata de que inicies una partida e intentes conseguir los máximos diccionarios Albhed (gracias a la guía de vuestra revista es muy fácil de hacer). Cuando vuelves a empezar una partida y vuelves a las ruinas, a la izquierda hay una esfera Albhed. Pues bien, la utilizas y ahora puedes seleccionar los diccionarios de las partidas anteriores. De esta manera ahora podrás entender algo.

Juan José Colomardo (Tarragona)

MODO "DANTE MUST DIE"

Pásate el juego con Dante y Lucia en la dificultad alta. Ojo, es un modo no apto para "mequetrefes".

MODO "LUCIA MUST DIE"

Qué ganas de complicarse la vida. Pásate el juego con Lucia en dificultad alta, ya verás qué pasa.

Fisherman´s Challenge

TENER LOS PECES EN EL ACUARIO

Después de coger un buen pez en el modo Torneo, presiona X sobre ese pez en concreto en la lista de resultados para mantenerlo en tu acuario. Ey, pero ten en cuenta que sólo puedes tener un máximo de diez pececillos dentro de tu pecera. ¿Para qué quieres más, tío?



Ghost Recon

CÓDIGOS ESTRATÉGICOS

Pulsa ✖, L2, ▲, R2, Select en la pantalla de título para desbloquear todas las misiones. Si en vez de eso pulsas **L1, L2, R1, R2, ✖, Select**, abrirás todas las opciones especiales. Por último, pausa la partida en mitad de una misión y pulsa **L1, R2, L2, R1, Select** y te volverás invencible (sólo tu primer soldado).

MEDALLAS

Esto es lo que tienes que hacer para conseguir las diferentes medallas del juego:

Corazón púrpura: Sé herido o asesinado en



combate (esta sí que es fácil, ¿verdad?)

Estrella de bronce: Consigue 15 bajas enemigas.

Estrella de plata: Consigue 20 bajas enemigas.

Cruz al servicio distinguido: Consigue 25 bajas enemigas.

Medalla de Honor del Congresa: Consigue 30 bajas enemigas.

Kelly Slater´s Pro Surfer

NÚMEROS MÁGICOS

Entra en la opción de Extras y luego elige el apartado de trucos. Escribe los números siguientes en el teléfono móvil. Un mensaje te informará de que has activado un truco.

7145558092
Código Maestro.
9495556799
Todos los surfistas.
3285554497
Elegir nivel.
6195554141
Todas las tablas.
7025552918
Todos los trajes.
6265556043
Todas las piruetas.
8565558792
Todos los objetivos completados.
2125551776
Estatus al máximo.
2175550217
Saltos al máximo.
2135555721
Equilibrio perfecto.
8775553825
Vista en primera persona.



3235559787
Jugar como Tony Hawk.
3105556217
Jugar como Freak.
8005556292
Jugar como Travis Pastrana.
8185555555
Jugar como Rainbow.
8885554506
Jugar como Rey Tiki.

Kings Field IV

LOS CRISTALES MÁGICOS DE FUEGO

Veamos dónde se consiguen estos cristales elementales:

• Para poder obtener el primero, encuentra una roca de vida y dásela a la madre enferma. A continuación, sal fuera y habla con la hija para obtener el cristal.



• El segundo aparece mucho después del primero. Está en la caverna de fuego, cerca de la Refinería (esta última es la zona que está congelada cuando la ves por primera vez). En la caverna, mata a un bicho asqueroso y luego vuelve a la Refinería para acabar con un jefazo. Éste te dará el icono de hielo, que debes colocar en el altar de la caverna de fuego. La lava retrocederá un poco. Baja las escaleras que llevan al altar en el primer lugar y mira a la derecha. Ahora hay una ruta que lleva por debajo de la lava. Sigue el sendero hasta el final y lucharás contra un jefe. Detrás del jefe hay un cristal de fuego.

• Una vez con el cristal 2, vuelve al comienzo de la Refinería. Nada más entrar, gira a la derecha y baja las escaleras. Entra en la primera sala

a la derecha y reclama el cristal en la esquina (te será inaccesible hasta que coloques un icono de hielo).

• El cuarto cristal es liberado por la reina Widda en el Castillo Widda. Matarla es importante para pasarse el juego.

• Para el quinto cristal, vuelve a la sala donde encuentras tres arañas gigantes. En vez de buscar una puerta secreta, echa un buen vistazo en la antorcha de en medio. Entre las llamas podrás encontrar el último cristal. ¡No te quemes!

Mortal Kombat V

■ **LOS KRYPT KODES**

Ya te habrás pasado por el apartado de la kripta, ¿verdad? Allí dentro puedes "desblokear" un montonazo de secretos, si tienes las monedas suficientes para "komprarlos". Pues bien, a partir de este mes te mostramos la lista "kompleta" de los "kódigos", qué "sekretos" "kontienen" y las monedas necesarias para "komprarlos". Este mes "toka" la primera ronda. ¡Es muy larga!:

AA - Vestimenta Alternativa: Quan Chi - 1556 Monedas Oro.
AB - Imágenes: Kung Lao Sketch - 186 Monedas Oro.
AC - Luchador Oculto: Li Mei - 424 Monedas Platino.
AD - Imágenes: Moloch Sketches - 96 Monedas Zafiro.
AE - Extra: MK2 Cabinet Security Panels - 118 Monedas Ónice.



AF - Pista: RO: Rip Off!!! - 313 Monedas Platino
AG - Imágenes: Deadly Alliance is Born - 258 Monedas Zafiro
AH - Imágenes: Shang Tsung Sketch - 66 Monedas Oro
AI - Extra: Quan Chi's Tattoos - 277 Monedas Ónice
AJ - Monedas: 38 Monedas Oro - 26 Monedas Jade
AK - Imágenes: Moloch Promo Render - 432 Monedas Oro
AL - Arena: Shang Tsung's Palace - 287 Monedas Rubí
AM - Imágenes: Mavado Coat Concepts - 192 Monedas Platino
AN - Pista: PD: Pay Day!!! - 52 Monedas Oro
AO - Monedas: 57 Monedas Zafiro - 105 Monedas Ónice
AP - Extra: Quan Chi's Throne - 154 Monedas Ónice
AQ - Imágenes: Scorpion Concept Sketch - 226 Monedas Rubí
AR - Vestimenta Alternativa: Nitara - 2206 Monedas Jade.
AS - Imágenes: Palace Exterior Sketch - 66 Monedas Jade.
AT - Imágenes: Swamplands Sketch - 269 Monedas Rubí.
AU - Luchador Oculto: Shang Tsung - 463 Monedas Oro.
AV - Vídeo: Senate of the Elder Gods Test - 497 Monedas Rubí.
AW - Monedas: 88 Monedas Rubí - 76 Monedas Oro.
AX - Extra: Quan Chi's Inner Sanctum - 337 Monedas Oro.
AY - Imágenes: Concept Luchador Ocultos - 258 Monedas Platino.
AZ - Imágenes: Test Your Sight Concept - 442 Monedas Rubí.
BA - Imágenes: Lin Kuei Temple Concept - 264 Monedas Ónice.
BB - Extra: Sub-Zero's Medallion - 326

TRUCOS A LA CARTA

Maximo

Steven Velasco (San José, Costa Rica)

¿Qué tal están, gente? Quiero decirles que me gusta mucho su revista. Quisiera saber si me pudieran ayudar con el juego «Maximo Ghost to Glory» de PS2, pues he llegado al final de la pantalla de hielo y no he podido encontrar la manera de vencer al pirata que se encuentra en el castillo de hielo. No he podido hacerle daño y por eso estoy trabado en este juego, por eso les pido por favor que me ayuden y contesten. Muchas gracias.

¡Vaya, ya nos escriben desde Costa Rica! Bueno, pues dale recuerdos de mi parte a... En fin, ¿a quién quiero engañar? No conozco a nadie allí... Vamos con tu petición. Como pasa con el resto de jefes, tienes que buscar su punto débil y su patrón de ataque. En este caso, tienes que incrustar su pierna falsa en las grietas del suelo. Se quedará atrapado por unos momentos. Agáchate y pégale en la pierna falsa. Se caerá y tendrás que repetir esta mecánica varias veces. Para que se incruste en la grieta, gólpeale sin detenerte mientras te cubres con el escudo. Si tienes el "power-up" Escudo de Tormenta, mejor que mejor. ¡Nos vemos!

Monedas Rubí.
BC - Imágenes: Giant Drummer Detail - 452 Monedas Oro.
BD - Vestimenta Alternativa: Kano - 1520 Monedas Zafiro.
BE - Imágenes: Swamplands Sketch - 67 Monedas Oro.
BF - Monedas: 120 Monedas Jade - 263 Monedas Platino.
BG - Imágenes: Baphomet Sketch - 217 Monedas Zafiro.
BH - Extra: Ultimate MK3 Arcade Marquee - 116 Monedas Jade.
BI - Imágenes: Sonya Concept Sletch - 167 Monedas Jade.
BJ - Extra: Ghost Ship - 178 Monedas Platino.
BK - Imágenes: Drum Arena Details - 136 Monedas Zafiro.
BL - Extra: Portal Sphere - 145 Monedas Jade.
BM - Imágenes: Luchador Oculto Concepts - 207 Monedas Ónice.
BN - Extra: The Grid: Guest Stars - 720 Monedas Ónice.



BO - Extra: The Grid: Noob Saibot - 305 Monedas Platino
BP - Extra: The Grid: MK Ninjas - 426 Monedas Oro
BQ - Vestimenta Alternativa: Kitana - 1327 Monedas Oro.
BR - Pista: FK: Fly Killer - 451 Monedas Ónice.
BS - Imágenes: Mavado Sketches - 253 Monedas Zafiro.
BT - Extra: Blood Energy Drink - 291 Monedas Zafiro.



BU - Extra: Reptile Skin Lotion - 336 Monedas Platino.
BV - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 371 Monedas Zafiro.
BW - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 329 Monedas Ónice.
BX - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 212 Monedas Platino.
BY - Extra: MK Gold Logo -183 Monedas Oro.
BZ - Extra: MK4: Sonya and Tanya - 381 Monedas Platino.
CA - Imágenes: Shang Tsung's Palace Sketch - 218 Monedas Ónice.
CB - Imágenes: Octo Garden Sketch - 252 Monedas Zafiro.
CC - Extra: Book of Destiny - 376 Monedas Jade.
CD - Imágenes: Shang Tsungs Soul Concept - 261 Monedas Jade.
CE - Extra: Great Dragon Egg - 174 Monedas Jade.
CF - Imágenes: Female Luchador Oculto Concepts - 268 Monedas Ónice.
CG - Pista: JT: Johnny's Tapes - 75 Monedas Zafiro.
CH - Monedas: 92 Monedas Zafiro - 48 Monedas Jade.
CI - Imágenes: Test Your Sight Concept - 271 Monedas Jade.
CJ - Imágenes: Quan Chi Sketches - 272 Monedas Rubí.
CK - Arena: Wu Shi Academy - 556 Monedas Jade.
CL - Monedas: 492 Monedas Ónice - 332 Monedas Oro.
CM - Imágenes: House of Pekara Concept - 244 Monedas Oro.
CN - Luchador Oculto: Cyrax - 3003 Monedas Platino.
CO - Extra: Kano's Cereal - 192 Monedas Rubí.
CP - Extra: Carlos Pesina - 172 Monedas Rubí.
CQ - Imágenes: Senate of Elder Gods Concept - 272 Monedas Oro.
CR - Imágenes: Raiden Sketch - 294 Monedas Platino.
CS - Monedas: 143 Monedas Rubí - 89 Monedas Zafiro.
CT - Extra: Dragonfly Story - 588 Monedas Rubí.
CU - Imágenes: Swamplands Sketch - 257 Monedas Zafiro.
CV - Monedas: 71 M

Se acabó por ahora. El mes que viene, más.

EL TONTOTRUCO

Tony Hawk 4

EL PATINADOR "ELITRISISTA"

Este mes hay Tontotruco por partida doble. Y es que con el amigo Tony siempre queda alguna sorpresa por descubrir. Haz piruetas en la caja eléctrica verde, cerca de la tienda de accesorios para deporte. Habrá una sobrecarga y el voltaje subirá al 100%. La única manera de arreglarlo es grindar por los claves que hay por encima de la calle. Después de hacer esto, aparecerá un mensaje que te dirá "Thanks amigo!", por haber solucionado el problema. No obtienes nada de dinero por esta hazaña, pero ¿y lo bien que se siente tu conciencia?

Spyro: Enter the Dragonfly

UN INVITADO ESTRELLA

En el nivel Jurassic Jungle, habla con el profesor enfrente de la sala que contiene las estatuas con las gemas incrustadas en sus pedestales. Habla con él otra vez y te soltará una murga acerca de que necesita más velocidad y que debería añadir algo de N. Oxide. Esto es un guiño a otra saga de Sony, ya que el tal N. Oxide es el enemigo final en el juego de PSOne «Crash Team Racing». Qué bonito, a la par que enternecedor, el recordarlo, ¿verdad amiguitos?

NHL 2k3

CONSEGUIR PUNTOS FÁCILMENTE

Cuando estés en la zona de tu oponente, presiona Arriba en el stick analógico derecho hasta que la opción iluminada sea "Overload". Luego, ve detrás de la portería del oponente y pasa a tu defensa. Cuando el puck haya sido pasado, ten pulsados L1 + Círculo. Cuando tu defensa aparezca en pantalla, suelta el botón de Círculo y harás un "one timer slap shot" en overload. ¡Vaya golito! ¡Purito Rey! Perdón, se me va la cabeza...

Pride FC

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Toma nota de las combinaciones de botones que tienes que pulsar con tu luchador favorito para hacer unos ataques devastadores. La abreviatura Pul significa "puñetazo izquierdo", PuD es "puñetazo derecho", Pal "patada izquierda"y



PaD "patada derecha", ¿entendido? Vamos allá:

ALLAN GOES
- COMPASSO: Pal (estando de pie o dando paso a la izquierda).
- FEINT TACKLE: Pal (estando de pie o dando paso a la izquierda).
- PUNCH COMBO 4: Pui, PuD, Pul, PuD, Pul (desde arriba).

DAIJIRO MATSUI
- DROPKICK: Pal + PaD (desde paso adelante).
- TRIPLE SLAP: PuD 3 veces (desde guardia).
- LIFT UP REVERSAL: PuD + PaD (desde fondo).

DAN HANDERSON
- DOUBLE BODY HOOK: Pul, PuD (estando de pie o dando paso atrás).
- LOW DUCKING KICK: PaD, PaD + PuD (estando de pie o dando un paso adelante).
- STEP BACK UPPER: PuD (estando de pie o dando un paso atrás).

DON FRYE
- POWER UPPER COMBO: PuD, Pul, PuD, PuD (estando de pie).
- DOUBLE STRAIGHT: Pul, Pul (de pie).
- STOMP KICK: PaD (estando de pie o dando un paso atrás).

ENSON INOUE
- MACHINE GUN JAB: PuD cuatro veces (estando de pie).
- YAMATO DAMASHII SMASH: PuD (estando de pie o dando un paso atrás).
- MID KICK AND TACKLE: PaD, PaD + PuD (de pie o dando un paso adelante).

GARY GOODRIDGE
- DOWN SWING COMBO: PuD, Pul (estando de pie o dando un paso atrás).
- RUSH COMBO 5: PuD, Pul, PuD, Pul, PuD (estando el oponente atontado).
- DOWN SWING PUNCH: Pul (desde paso hacia atrás).

Tenchu 3

JUGAR LA DEMO

Estando en la pantalla de comienzo, presiona Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, ✖, ✖, ✖. Ahora podrás jugar un nivel extra que aparecía en la demo de «Tenchu 3», antes de que saliera a la venta la versión final que tienes en casa.



Wild Arms 3

CANCIÓN DE INTRO JAPONESA

Cuando el juego esté cargando, pulsa **L2** + **R2** + **L1** + **R1** + ▲ + ● + ■ + ✖. Sonará de fondo la canción japonesa.

GALERÍA DE PERSONAJES

Presiona Select en una secuencia de diálogo



para ver un retrato del personaje que está hablando. Pero esto no se puede realizar durante las secuencias de introducción, ¿eh?

OBTENER LAS GEMAS

En el Santuario de los Caídos, derrota a Pilbugs con Arcana para conseguir las gemas de Tierra, Viento, Hielo y Fuego. Tienes dos opciones: puedes cambiarlas por 100 Gellas o utilizarlas durante un combate.

World Rally Championship 2

CÓDIGOS POR UN TUBO

Métete en la pantalla "Archivos" y entra en la sección dedicada a los secretos. Presiona el botón X para introducir un código, y escribe cualquiera de los siguientes. Verás cómo le sientan mejor que una inspección de la ITV a tu cochecillo.

CÓDIGO
Truco

EVOS
Código Maestro (todos los trucos).

NITRO
Modo Turbo.

UFOPTER
Vehículo OVNI.

CHROME
Efecto pintura cromada.

SATALITE
Vista desde perspectiva aérea.

LUNAR
Baja gravedad (unos saltos de alivio).

KANGAROO
Coches que rebotan.

HELIUM
El copiloto habla con voz "fina".

DISCO
Iluminación de discoteca.

MOBLUR
Gráficos con efecto de desenfoque de movimiento.

¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

CREATIVE

INSPIRE 5.1

Console 5500D

Ideal for Playstation 2 & DVD

DOLBY DIGITAL

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CREATIVE



CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa. También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com

GAMECUBE

Las Dos Torres



UN CÓDIGO LLEGA CUANDO TIENE QUE LLEGAR
Pausa la partida, ten pulsados a la vez los botones L + R y, sin soltarlos, introduce alguna de las siguientes combinaciones de botones. Tan poderosas como el Anillo Único:
RESTAURAR SALUD
Y, ↓, A, ↑
RESTAURAR MUNICIÓN
A, ↓, Y, ↑
AÑADIR 1000 PUNTOS DE EXPERIENCIA
A, ↓, ↓, ↓
HABILIDADES NIVEL 2
✖, →, ✖, →
HABILIDADES NIVEL 4
Y, ↑, Y, ↑
HABILIDADES NIVEL 6
B, ←, B, ←
HABILIDADES NIVEL 8
A, A, ↓, ↓

Para que los códigos que vienen a continuación puedan activarse tienes que haber terminado el juego primero:
INVENCIBLE
Y, B, A, X
ARMAS DE PROYECTIL ILIMITADAS
B, X, A, Y
ATAQUES DEVASTADORES
B, B, X, X
TODAS LAS MEJORAS DE COMBO
Y, X, Y, X
ENEMIGOS PEQUEÑOS
Y, Y, A, A
CÁMARA LENTA
Y, X, A, B
Con todos los códigos escucharás el sonido de una espada, que te confirmará que lo has hecho bien.

PELEAR EN LA TORRE DE ORTHANC
Como mola ese sitio ¿verdad? Para jugar este nuevo nivel, pásate la aventura jugando con cualquiera de los personajes en nivel 10.

CAMBIO DE VESTUARIO
Si lo que quieres es alterar el aspecto del individuo que manejas, completa todas las áreas y los objetivos en el nivel de dificultad normal. Si tienes 10.000 mesetas en tu inventario, al cargar tu personaje podrás llevarlo al vestuario para cambiarle la cabeza, color de pelo y otras cosillas...

Mortal Kombat Deadly Alliance

KRYPT KODES
En la sección de trucos para PS2 hemos puesto una lista de Kódigos Krypt, que desbloquean un montón de secretos y sirven también para GC.

Resident Evil Ø

EL PUZZLE DEL AJEDREZ



El tablero de ajedrez más pequeño que hay en el escritorio, frente al tablero más grande. Pon las piezas grandes de la misma manera. La diferencia recae en la única pieza blanca. Utiliza a Billy para empujarla abajo, a la derecha y finalmente en frente de la pieza negra. El escritorio se abrirá. No ha sido tan difícil, ¿eh, compañero?

Super Mario Sunshine

MUCHOS PREMIOS EN ALDEA FORESTA
Vamos a darte un recopilatorio de cosas que puedes hacer en Aldea Foresta, para que no te falte de nada:
• Primero veamos como recoger monedas. Entra en el episodio uno y acaba con las llamas que tienen los pobres champiñones. Da un culazo en el suelo para conseguir monedas. También puedes dar un culazo en la nariz del árbol Foresta. Si necesitas más monedas, destruye todas las cajas que hay en el nivel.
• Ahora vamos a intentar vencer en una divertida carrera. En uno de los episodios tienes que competir con Forestón 13. Esta carrera no es moco de pavo precisamente. Para poder vencer, simplemente rocía un poco del agua de tu contenedor en el suelo, delante de ti. A continuación, corre y presiona el botón B (que se utiliza para escurrirse). Deberías escurrirte más rápido de lo normal y seguir así durante un tiempo. Si te escurres en el último tramo hacia el árbol lo bastante rápido, deberías ser capaz de correr hasta lo parte del final y reclamar con todo derecho tu premio. ¡Mamma mia, menuda tensión!

Star Wars: Jedi Outcast

MÁS CÓDIGOS
Hace poco te pusimos algunos códigos útiles para este juego. Aquí va una segunda ración. Al igual que los anteriores, tienes que introducirlos en la pantalla de trucos, dentro de las opciones:
DINGO
Elegir nivel.
BISCUIT
Munición ilimitada.
BUBBLE
Invencible a los ataques (sirve también para multijugador).
FUDGE
Todas las armas.
DEMO
Nivel de bonificación.

Otra manera de conseguir este nivel extra (llamado "La Misión To Alzoc III") es completar el juego en cualquier nivel de dificultad. El nivel estará en el apartado de selección de fase, dentro del menú Extras de las Opciones. Ojo, que ahora tu Fuerza no estará al máximo.

Super Monkey Ball 2

CONSEGUIR NIVELES DE BONIFICACIÓN
Selecciona el nivel de dificultad principiante (Beginner) y completa los diez niveles del Mundo 1 sin utilizar continuaciones. Así activarás diez niveles extra para la dificultad Principiante. Elige la dificultad Avanzada y completa los treinta niveles que hay en los mundos 2, 3 y 4 sin continuar. Conseguirás otros diez niveles de bonificación, esta vez para dificultad Avanzada. Por último, elige dificultad Experto y completa las 50 fases



que hay en los mundos 5 a 10 sin continuar. Ahora tendrás 10 niveles más para esta dificultad. Ah, y si no pierdes ni una sola vida jugando en el modo Challenge, también consigues unos cuantos niveles extra para esa modalidad de juego.

NIVEL DE DIFICULTAD MASTER
Elige dificultad Experto y completa los 50 niveles normales más los 10 de bonus sin continuar ni una vez. Se abrirán los niveles de dificultad Master. Si los completas sin continuar, obtendrás unos cuantos niveles extra para este nivel de dificultad.

JUGAR TODOS LOS "PARTY GAMES"
Si consigues 2500 PP (Play Points) puedes acceder a un "party game". Al hacerlo, salva la partida y pon una Memory Card en el hueco B. Transfiere el archivo salvado a la Memory Card del hueco B de la consola. Abre el hueco B y podrás jugar a los "party games".

OPCIÓN DE REGALOS
Una vez desbloqueados todos los "party games", se abrirá un apartado de regalos en la pantalla de opciones. Ahí podrás canjear tus Play Points por extras interesantes.

Vexx

LOS CÓDIGOS DE LA "VENGANSA"
Pon estas contraseñas en el menú de trucos:



XXEVEDOMDOG
Invencible.
XXEVPIKS
Elegir nivel.
XXEVTOOFYTFIF
Hacer super saltos.

Zelda: The Wind Waker

EXTRAS: OTROS TRAJES Y CÁMARA DELUXE



Completa el juego y salva al final. Inicia otra partida con ese archivo salvado. Aril llevará la camiseta de calavera del final, y Link llevará puesto el pijama durante todo el juego. Además, la cámara Deluxe (que toma fotos en color) estará disponible en tu inventario.

DERROTAR AL MONSTRUO DE LA ISLA DEL DRAGÓN
No temas, que nosotros ya hemos dado buena cuenta de ese rival indeseable. En realidad no es tan difícil como parece. Toma nota: cuando empiece el combate, utiliza el garfio con cuerda y engánchalo a la cola roja que cuelga del techo. Balancéate sobre el jefe. Esa cola roja es en realidad la del dragón que está atrapado en la parte superior del volcán. Al agitarse el dragón por los tirones, caerán pedruscos encima del jefe, que se quedará atontado en el suelo por unos momentos. Aprovecha para "endiñarle" todo lo que puedas en el ojo, hasta que se recupere y vuelva a atacar. Repite esta sencilla mecánica y acabarás con su

SÓLO EN TIENDAS TOYS "R" US

ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde
de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel
Castaño 96.
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente
Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

¡¡ELIGE TU PACK!!

PSONE + 2 MANDOS + MEMORIA + DIGIMON WORLD + DRAGON BALL

¡¡AHORRA!! 22€ en el Pack

139,99 €



¡¡AHORRA!! 45€ en el Pack

GAME CUBE + STARFOX ADVENTURES + MARIO PARTY 4 + MEMORIA + 2 MANDOS

299,99 €

CONSOLA PS2 + ALTAVOCES 4.1 + 2 MANDOS DUAL SHOCK + MANDO DVD + VERTICAL STAND + BOLSA PS2

324,99 €



¡¡AHORRA!! 35€ en el Pack

CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK + MANDO DVD + DRAGON BALL + DVD DRAGON BALL

329,99 €



¡¡AHORRA!! 39€ en el Pack



CONSOLA PS2 + DUAL SHOCK PS2 + GRAN TURISMO 3 + VOLANTE





¡¡AHORRA!! 20€ en el Pack

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE + 9 ACCESORIOS + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS









¡¡AHORRA!! 35€ en el Pack

XBOX

DEAD OR ALIVE XTREME

■ CANCIONES ESCONDIDAS
Si eres bailón, estás de enhorabuena, porque hay dos canciones escondidas en el juego, llamadas "How crazy are you" (Meja), e "Is this love" (Bob Marley). Para obtenerlas, simplemente pásate todo el juego una vez y, cuando vuelvas a cargar el "save file2" creado, las dos canciones estarán disponibles en la Emisora de Radio. ¡Ahora, a mover ese cuerpo, "beibi"!



Mortal Kombat Deadly Alliance



■ KRYPT KODES
Mira en la sección de trucos para PS2. Ahí hemos puesto una lista de Kódigos Krypt, que desbloquean un montón de secretos. Estos son también aplicables a la versión de Xbox, así que no te los pierdas.

NBA 2k3

■ ACTIVAR EL MODO CHEAT
Entra en el menú de opciones e introdúcete en el apartado dedicado a la jugabilidad. Una vez ahí, mantén pulsado el pad direccional hacia la izquierda, a la vez que mantienes pulsado el stick analógico izquierdo a la derecha. Pulsa Start. El apartado "Códigos" estará ahora disponible dentro del



menú de opciones. Escribe ahora estos tres códigos para desbloquear otros tantos "truquetes":
MEGASTARS
Tres equipos nuevos en modo Exhibición y Partido Callejero.
DUOTONE
Gráficos con efecto en blanco y negro.
SPRINGER
Hay basura tirada por las calles (este truco no funciona en el gimnasio, qué le vamos a hacer).

Outlaw Golf

■ CÓDIGO MAESTRO
Empieza una nueva partida e introduce como código la palabra Golf_Gone_Wild. Con ello desbloqueas todos los personajes, palos y escenarios del juego. Vaya palabras más mágicas, ¿verdad?.

■ SUPER HABILIDAD
Teniendo presionado el botón R, pulsa Blanco, Negro, Blanco, Negro, Negro, todo ello en mitad de una partida. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente. Con este truquillo tan majo introducido, no harás movimientos erróneos y siempre golpearás la bola con la potencia necesaria.

■ CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA PELOTA
No es que sea de gran utilidad, pero puede resultar graciosillo. En mitad de una partida, pulsa ↑, ↑, ↑, ↓ mientras mantienes el botón R presionado para hacer que la bola sea más grande. ¿La quieres más pequeña? Pues nada, en ese caso pulsa ↓, ↓, ↓, ↑ mientras tienes el botón R presionado, con lo que la bola reducirá su tamaño. Puedes repetir cualquiera de los dos códigos para aumentar el efecto.

■ DISTRAER AL OPONENTE
Esta sí que es buena. Empieza una partida con dos o más jugadores. Cuando otra persona esté golpeando la pelota, pulsa el botón A para soltar algunos mensajillos que servirán para distraer a tu oponente. ¡Eso es juego sucio, muchacho!



■ MÁS PALOS Y RETOS
Tras completar los modos Skins o Match Play, obtendrás nuevos palos y retos para el modo del que se trate.

Panzer Dragoon Orta

■ EXTRAS POR JUGAR BIEN
En este juego, cuanto más bueno seas, más extras consigues. Cumple los siguientes requisitos para tener otras opciones y ventajas suculentas:
• Acumula veinte horas de juego para activar la mayoría de las opciones del apéndice "Caja de Pandora", incluyendo el juego «Panzer Dragoon», de Saturn.



• ¿Que quieres algo un poco más modestito? Pues simplemente acumula cinco horas de juego (o pásatelo entero) y tendrás disponible el «Panzer Dragoon» original en el apéndice "Caja de Pandora". Esto sirve también para activar el modo "Récords de Vuelo".
• Tras quince horas de juego (o al terminártelo en la dificultad alta) activas el "Box Game", que es una especie de selección de nivel, pero con diversas opciones de configuración.

■ TRUCOS VARIOS EN ‹PANZER DRAGOON›
¿Ya has desbloqueado el «Panzer Dragoon» original? Pues ahora toma buena nota, porque también tenemos trucos para esta versión clásica. Pulsa las siguientes combinaciones de botones estando en el Menú Principal y conseguirás un montón de ventajas:
MODO INVENCIBLE
L, L, R, R, ↑, ↓, ←, →
ELEGIR EPISODIO
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → X, Y, Blanco
EPISODIO CERO
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, L, R
En el Episodio Cero, tu salud va bajando gradualmente. Para evitar morir, tienes que disparar a todos los enemigos que puedas. Con esos impactos irás recuperando vida poco a poco. Curiosamente, puedes activar el truco para ser invencible en este modo, aunque así pierde toda la gracia, evidentemente.
MODO WIZARD
L, R, L, R, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →
Activando este modo, el juego irá a mucha más velocidad de lo normal.

Racing Evoluzione

■ MANTENER LA PRODUCCIÓN
Amigo, nos guste o no, éste es un mundo capitalista, y tenemos que ganar "money". Sigue la pista de la progresión de tu fábrica en las pausas que hay dentro de una carrera y otra. Si la producción va demasiado lenta o los trabajadores se encuentran de brazos cruzados, tienes que conseguir más victorias. Si no puedes hacerlo porque hay demasiado nivel en la competición, prueba a bajar de categoría. Así podrás ganar con más facilidad y aumentar de esta manera la deseada producción. ¿Lo captas?

■ CONSEGUIR PUNTOS DE INVESTIGACIÓN
Sí que son valiosos estos puntos, amigo empresario. Para conseguirlos fácilmente, haz repetidamente carreras de la pista de campeones.

Shenmue II

■ 100 MISILES EN ‹AFTERBURNER›
¿Hacen unos vicios a esta clásica máquina recreativa? Llega hasta el tercer nivel y pulsa Izquierda + X. Tu contador de misiles subirá hasta 100.

■ FINAL MALO
Juega hasta que el calendario llegue al 31 de junio de 1987. Se activará una secuencia mostrando que se le ha pasado el arroz a Ryo (nunca mejor dicho) y, por tanto, llegarás al mal final del juego.

■ VER VÍDEO DE LA VERSIÓN SATURN



¿Sabías que el primer capítulo de «Shenmue» era originalmente un proyecto para la consola Saturn? Sin embargo, ese juego nunca llegó a ver la luz, y finalmente se convirtió en una versión para Dreamcast. Pásate el juego y salva la partida cuando la consola te lo pida. Ahora, desde el menú principal, ve a la sección "Shenmue Collection" y carga la nueva partida creada. Ahora entra en "YS Games" y el primer ítem que se ve debería ser de "Imágenes clasificadas". Presiona A y se te mostrará un video del «Shenmue» original para Saturn.

The House of the Dead III

■ JUEGO LIBRE
Completa el juego con rango A. Entra en la pantalla de opciones



y selecciona "House of the Dead 3". Ahora pudes incrementar los créditos por encima de nueve hasta que aparezca la palabra "Free Play".

■ ‹THE HOUSE OF THE DEAD 2›
Pásate el modo Survival de «House of the Dead 3» y desbloquearás el juego «House of the Dead 2» enterito, el que pudimos ver en Dreamcast. ¡Eso sí es un extra, chicos!

ToeJam and Earl 3

■ JUGAR EN EL MODO RANDOM
Simplemente tienes que completar cualquier nivel y después buscar el Modo Random dentro de las opciones.

■ CONSEGUIR DINERO FÁCILMENTE
Este truquillo es para la Zona de Hielo. Maneja a Earl y compra sushi para llevar. Coge todo el sushi y vuelve a véndeselo al tendero. ¡Enséñame la pastaaaa!

PLAYSTATION

Final Fantasy Origins

FFI: ¿QUÉ GRUPO COGER?
Piénsate mucho los personajes que vas a utilizar el juego. Un guerrero es poco menos que imprescindible porque, aunque no puede usar magias, es muy contundente con las armas, y su vida sube como la espuma. No sería descabellado tener incluso dos guerreros. También necesitas, al menos, un mago. Posiblemente lo mejor sea un mago rojo, ya que con él puedes usar magia blanca y negra, aunque no acabe de ser totalmente eficaz en ninguna de las dos. También has de tener en cuenta que, una vez pasada la mitad del juego, tus personajes subirán de rango, mejorando mucho sus características, así que piensa qué es lo que quieres potenciar.



FFI: EL JUEGO DEL BARCO
Una vez le hayas quitado el barco a los piratas, móntate en él y presiona rápidamente X + Círculo. Cuando lo hayas hecho cincuenta y cinco veces aparecerá un nuevo minijuego. Complétalo lo más rápido que puedas. Si lo haces en menos de 2 minutos, recibirás 10.000 gils. Si lo consigues en menos de 4 minutos, obtienes 5.000. Si lo haces en menos de 6 minutos (venga, tampoco está mal), 2.000 gils serán para ti, chavalote.

FF2: LA SABIDURÍA DE MINDU
Casi al principio del juego, Mindu se unirá a tu grupo. Este personaje tiene muchos hechizos, aunque ninguno de ataque. Intenta usarlos todos (están en un nivel muy alto, además) para tener una referencia de lo que hacen y así poder comprarlo para otro personaje, ya que en relativamente poco tiempo el consejero del rey dejará el grupo.

TRUCOS A LA CARTA

Ape Escape

Mika Radical (e-mail)
Muy buenas, he estado mirando por ahí y encontré un truco para el «Ape Escape» (el uno, de PSOne): pausa el juego y pulsa R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, → y ←. Al hacer el truco se oye un ruido, pero no veo cambios. ¿Me podéis ayudar?

Alejandro García (Granada)
Hola, Hobby, enhorabuena por la revista. Puedes ponerme algún truco de «Ape Escape»? Otra pregunta, he leído en la revista que tú no eres Yen, pero entonces me surge una duda. ¿Quién eres?

Bueno, ya que ambos preguntáis por el mismo juego, os vamos a responder a la vez. El truco que pones, Mika, es correcto. Sirve para poder recoger hasta 99 balas explosivas (sin el truco, sólo puedes coger 9). Ahí va otro truco: para tener 99 vidas, pausad y pulsad **R2, ↑, L2, ↓, ←, ↑, ←, →, L2, R2**. Sobre quién soy yo... Me pasa como a Hacienda, que somos todos. Seguid intentándolo, chavales.

Yu-gi-oh!

LAS CARTAS
Aquí tienes algunas cartas que te pueden resultar muy útiles en la aventura. Para poder conseguirlas, simplemente debes introducir el password correspondiente:
- Doma El Ángel del Silencio **16972957**
- Destrucción de Carta **72892473**
- Silver Fang **90357090**
- Feral Imp **41392891**
- Gaia **06368038**
- Cambio de Alma **68005187**

GB ADVANCE

Las Dos Torres

GANAR MÁS FÁCILMENTE

Al comienzo de los laberintos de Moria, los orcos gritan y corren hacia ti desde el otro lado del muro. Sin embargo, no hace falta que lleguen hasta ti, porque puedes matarlos desde el otro lado. ¡Ja, ja, no os da tiempo ni a llegar, malandrines!



EL URUK-HAI

Qué pesado es el Uruk-Hai con el martillo, nunca se sabe si ha terminado de morir, ¿verdad? Pues aquí te damos la receta para averiguarlo. Si cae hacia atrás no lo has matado, simplemente ha sido noqueado por un tiempo. Sin embargo, si cae hacia delante es que has atacado con él. También conviene que te fijes si suelta algún ítem; eso es signo inequívoco de que ha muerto (aunque a veces los cadáveres no sueltan ítems).

Rayman 3: Hoodlum Havoc

EL JEFE FINAL

Un "terrorífico" robot será tu último escollo antes de poder liberar a Globox de su tormento. El enfrentamiento definitivo se divide en dos rondas:

- En la primera te lanza montones de disparos, que debes esquivar. Cuando te lance una bomba con hélices que se dirige hacia ti, dale un puñetazo para devolverla al enemigo. Eso le hará mucho



daño. Cuando las bombas sean más grandes utiliza el superpuñetazo para devolver las bombas.
- En la segunda ronda, Rayman irá montado en una nave y el enemigo crecerá de manera descomunal. Te lanzará misiles que te siguen. Cuando éstos estén a punto de estrellarse contra ti, harán un ruidito bastante particular que sirve para avisarte. En ese momento, vuela con tu nave en dirección al enemigo y esquiva el misil en el último momento. Como podrás suponer, el misil se estrellará contra el robot enemigo. Tras un poco de "candela", el rival caerá derrotado y te habrás pasado el juego. Ahora sí: ¡fin de la aventura!

NIVELES DE BONIFICACIÓN

Y todavía hay gente que pregunta para qué sirve la conectividad de Game Boy Advance con GameCube... Conecta tu consola a la versión de GameCube de «Rayman 3: Hoodlum Havoc» y podrás jugar diez niveles de bonificación. ¡Un premio para los buenos fans!

Shining Soul

JUGAR EN MODO ADVANCE

Un objetivo claro, pero nada fácil: pásate el juego al menos una vez para poder desbloquear el nuevo modo Advance, que tiene una dificultad bastante más elevada de lo normal. No te quejes, ¡a ver si te creías que esto es el Mundo de la Piruleta!

ÍTEMS NO EQUIPABLES... ¡EQUIPADOS!

Hay algunos ítems, como las armas y otros elementos especiales que no pueden ser equipados... o eso pensábamos hasta ahora, ja, ja, ja (risa maligna donde las haya). Para poder ponerlos en tu equipo, pon items normales en las casillas de items del botón R. Ve al banco y deposita cualquier ítem no equipable en lugares de intercambio con los ítems normales (dentro de la pantalla de inventario / ítem).

Legend of Zelda: A Link To The Past

AVENTURA EXTRA

Consigue diez medallas dentro del juego «Four Swords». Así podrás empezar una aventura paralela con el Lumberjack dentro de «A Link To The Past». Complétala para obtener el movimiento especial Hurricane Blade. Un placer...

RUPIAS

Consigue la Espada Maestra y vuelve al Castillo de Hyrule. Rompe todos los arbustos que veas y mata a todos los enemigos que hay fuera del castillo. Vuelve a la entrada secreta en la que cayó tu personaje al principio del juego y salta para llegar hasta una sala que está llena de rupias azules.

LLAVES ESPECIALES

Hay una serie de llaves que te permiten acceso a otras zonas. Para conseguirlas, cumple estos requisitos:
- Llaves de plata: completa cada nivel con una puntuación de equipo de al menos 1.000 rupias y luego derrota a Vatti.
- Llaves de oro: completa cada nivel con una puntuación de equipo de al menos 3.000 rupias y luego derrota a Vatti.
- Llaves de héroe: completa cada nivel con una puntuación de equipo de al menos 5.000 rupias y luego derrota a Vatti.

LA LOTERÍA DE LOS ÁRBOLES

Si consigues las Botas Pegasus, corre hacia los árboles que no estén conectados con ningún otro. Conseguirás una de estas dos cosas: o "jugosas" rupias, o que un grupo de abejas enfadadas te persigan. Cuidado con los que vayas a elegir.

BOMBAS Y FLECHAS EXTRA

Ve a la Charca de la Felicidad en la esquina inferior derecha del mapa y lanza rupias hasta que aparezca un hada. Te preguntará si quieres llevar más bombas o flechas. Elige



la opción que prefieras. Puedes tener hasta 50 bombas y 70 flechas aunque, por supuesto, necesitarás invertir muchas rupias.

EL CETRO DE HIELO

Ve a donde se encuentra la cabaña de la bruja y tira de la roca. Ve al sur y luego al este. Habrá dos cuevas, una abierta y otra que necesita una bombita para explotar. Pues ya sabes, ponle una bomba y llegarás hasta donde se encuentra el ansiado Cetro de Hielo.

Metroid Fusion

SAMUS SIN SU CASCO

Todavía hay más posibilidades en este versátil juego de Nintendo. Completa el juego con un tiempo que se encuentre entre las dos y las tres horas. Además, recolecta por lo menos el sesenta por ciento de los ítems.

ATAQUE "PSEUDO SKREW"

Para matar al huésped de un parásito X sin ser atacado, pon tu rayo a plena potencia y haz un salto con giro hacia el enemigo. Esto sirve para acabar con los enemigos que son más debiluchos de un solo impacto. Los más fuertes necesitarán más golpes, pero tranquilo, que también les haces pupa de la buena. Este ataque tan "enrrollado" también funciona con algunos jefes finales. El verdadero "Skrew Attack" (que se obtiene al derrotar a Ridley X) es bastante más eficaz que esta solución "de andar por casa". Te otorga la habilidad de ser invencible y de destruir a todos los enemigos (excepto los jefes, claro) con el simple contacto. Mortal de necesidad.



DERROTAR AL OMEGA METROID

Parece un tipo durillo, ¿eh?. "No problemo", porque este truco no es especialmente complicado, y puede servirte incluso para evitar ser golpeado por el malo maloso. Cuando el Sa-X se sacrifique (¡que escena mas enternecedora!), consigue el Rayo de Hielo. Entonces, cuando empieces a disparar al jefe en el pecho, presiona el botón B como un descosido para seguir dándole impactos. El Omega Metroid debería gritar de dolor en varias ocasiones, y con ello no será capaz de golpearte. Repite la rutina hasta que lo elimines de una vez por todas. ¡Fin!

TRUCOS A LA CARTA

Harry Potter y la Cámara Secreta

Miguel Ángel Ariza (Zaragoza) Hola, me llamo Miguel Ángel, tengo una GBA y necesito saber este truco. En «Harry Potter y la Cámara Secreta», ¿me podrías decir dónde se encuentra el hechizo Alohomora? Muchas gracias y un saludo a toda la redacción, que sois los mejores.

Otro saludo para tí, buen hombre. El hechizo Alohomora no se encuentra en ninguna parte, sino que lo consigues al recolectar las cartas de Magos y Brujas Famosos. El hechizo se utiliza únicamente para abrir determinadas puertas, las que tienen una insignia especial sobre ellas. Por tanto, no es imprescindible para pasarse el juego, aunque desde luego resulta muy útil para conseguir muchas judías y ranas de chocolate.

GB COLOR

Tomb Raider

EL NIVEL 7

Mientras esperamos que Lara llegue a PS2, veamos cómo acabar con la versión de Game Boy: ve a la derecha y mata a un zombi, luego baja la rampa y cae entre los puentes. Gira a la izquierda para coger cartuchos de escopeta y vuelve a la derecha. Mata a la araña desde abajo. Escala, ve a la derecha. Usa la puerta. Coge el medipak, mata al zombi, sigue a la derecha y salva la partida. Entra por la puerta a la siguiente zona. Baja las rampas y coge el medipak grande. Entra por la puerta. Ve a la izquierda y mata al zombi, continúa a la izquierda y escala. Escala un muro y mata a la araña desde abajo. Escala y ve a la derecha. Salta, mata a la araña y vuelve a saltar. Continúa a la derecha y escala cuando puedas. Escala otro muro y mata a la araña. Ve a la izquierda del túnel y vuelve un espacio atrás. Rueda a la izquierda y coge las balas. Ve a la izquierda, escala y entra por la puerta. Sube 2 filos y escala hasta el puente. Coge las balas. A la izquierda, usa la puerta. Mata al zombi y ve a la derecha. Mata otro zombi y salta la brecha. Mata al guarda y salta otra brecha. Mata a la araña y salva. Mata al zombi desde arriba, salta y coge el medipak. Ahora ve a la derecha y mata al guardia. Salta la brecha y mata a la araña. Salta a la izquierda y coge cartuchos. Salta a la izquierda y mata a los zombis. Rueda a la izquierda y salta la brecha. Cárgate otros 2 zombis y sigue a la izquierda. Sube los 2 muros y la escala. Ve a la izquierda y mata a la araña. Rueda a la izquierda y mata a otra araña. Salta desde el filo y baja por la escala. Luego ve a la derecha y mata al guarda desde arriba. Déjate caer y ve a la derecha, mata otro guardia. Baja por la rampa y mata 2 zombis, continúa a la derecha y déjate caer por dos filos. Salta la brecha y coge el medipak. Baja por la escala, déjate caer. Ve a la derecha cuando mates a dos zombis, acaba con otro desde abajo, escala hacia arriba. Ve a la derecha y déjate caer, mata otro zombi. Mata otro desde abajo y acaba con el siguiente desde arriba. Déjate caer y dirígete a la derecha para el combate final. Usa tu escopeta cuando puedas y utiliza los medipaks si tu salud está roja. Así morirá rápido. ¡Ya está!



TRUCOS A LA CARTA

Pokémon Cristal

Tania Ruiz (Alicante)
Tengo una Game Boy Color y soy un poco novata en esto de Pokémon. En concreto, tengo «Pokémon Edición Cristal», pero no sé cómo evolucionan los Pokémon. ¿Depende de la especie o hay truco? Gracias.

"Efestiviwonder", según la especie puedes evolucionar de una manera u otra. Básicamente, hay cuatro evoluciones. Primero la normal, por alcanzar un determinado nivel gracias a la experiencia conseguida en los combates. Hay otra forma, usando las rocas especiales. Con la solar evoluciona Sunkern, por ejemplo, con la del agua, Sheldder, etc. La tercera manera es tener a tu Pokémon feliz (cepillándolo, dándole items, etc). Esto es útil con las preevoluciones. Por último, evolucionan al transferirlos con el cable link. Puede que necesites asignar algún item en concreto al Pokémon. ¡A probar!

SPLINTER CELL

Años de entrenamiento, muchas misiones suicidas y un dominio perfecto de las armas y las técnicas de combate han hecho de Sam Fisher el agente secreto perfecto. Cuando una amenaza se cierne sobre la paz mundial, Sam sólo puede recurrir a alguien para que le ayude a detenerle. Alguien como... ¡vosotros!

CONSEJOS PREVIOS

1 **Más que saber luchar** o ser un buen tirador, la mejor habilidad para sobrevivir es... ¡la limpieza! Conviene no dejar ni rastro, no hacer ruido, no dejar huellas y, sobre todo, ocultar todos los cuerpos en las zonas más oscuras.

2 **Las misiones en las que podéis disparar** sobre los enemigos resultan divertidas, pero tampoco debéis emocionaros. La munición suele escasear, y es mejor reservarla para los enfrentamientos finales o las situaciones complicadas contra grupos de enemigos.

3 **No siempre es necesario que tengáis munición** para poder acabar con un enemigo. Aparte de la eficacia de los codazos, podéis utilizar las cámaras de seguimiento, las cámaras señuelo o las balas conmocionadoras para estos menesteres. Basta con apuntar a la cabeza del rival, y además son proyectiles no letales.

4 **Las cámaras han de ser vuestra prioridad.** Si podéis destruirlas, mejor que mejor. Sin son blindadas, valeros de la oscuridad (la que exista o la que hayáis provocado vosotros) para esquivarlas.

5 **Allá donde existan sombras,** podréis ser invisibles. En una zona totalmente oscura, vuestros enemigos serán incapaces de encontraros. ¡Aprovechadlo!

6 **Evitad los combates siempre que podáis.** De lo contrario, os veréis en situaciones complicadas (sobre todo en los niveles finales) en las que debéis deshaceros de varios enemigos, y no contáis con una mísera bala o una triste cámara señuelo. ¡Un agente secreto es siempre previsor!

LA DIFERENCIA ENTRE LAS TRES VERSIONES es un asunto que creemos conveniente explicar. Lo primero es dejar claro que, en esencia, el juego es exactamente el mismo en las tres versiones. Las diferencias radican en que en las versiones para PS2 y Game Cube se han introducido cambios para hacerlo más fácil: básicamente, hay menos enemigos y las situaciones se han simplificado para conseguir que el desarrollo sea más ágil.

Esta guía parte de esa base: sigue los eventos principales del juego (es decir, los básicos para avanzar en la historia: desactivar bombas, interrogar a enemigos, conseguir códigos), pero, a la vez, cuenta con los elementos "extra" (como más vigilancia o escenarios más amplios) de la versión de Xbox. En cualquier caso, sabréis perfectamente dónde os encontráis, sea cual sea la versión. También hemos incluido el nivel adicional con el que cuentan las versiones de PS2 y la futura de GC, integrado en el momento del juego en el que aparece.

Así se juega

En "Splinter Cell" no se puede llegar muy lejos a tiro limpio. Y eso que Sam Fisher, el protagonista, cuenta con el mejor armamento. Al contrario, la clave para superar las misiones está en actuar sin ser descubiertos. La inteligencia de los guardias es bastante alta: si ven un cadáver, huellas de pisadas o incluso un movimiento vuestro a metros de distancia, darán de inmediato la alarma, ¡y seréis su presa!

Si eso ocurre, más os vale huir o contar con mucha munición para defenderos, ya que la puntería de vuestros rivales es tal, que con un solo par de disparos certeros seréis pronto pasto de los gusanos.

Afortunadamente, el superagente Sam cuenta con un traje especial que, si se encuentra en una zona oscura, le hace virtualmente invisible, una ventaja con la que no cuentan los enemigos. Esa invisibilidad viene indicada por una barra en la parte inferior derecha de la pantalla: cuanto más cerca esté el cursor de la parte izquierda (u oscura) de la barra, mayor es la dificultad para que os descubra el enemigo.

Los objetivos de cada misión, en su gran mayoría, necesitan ser realizados sin ser descubiertos: conseguir un código, infiltrarse en unas instalaciones, robar un arma... Tanto es así, que casi todas las misiones pueden superarse sin disparar ni una sola vez. Lo que tenéis que hacer es familiarizaros con el escenario, seguir los movimientos de los enemigos y, si hace falta, crear la oscuridad necesaria para moveros sin que os puedan descubrir.





ASÍ SE MUEVE UN ESPÍA: TÉCNICAS Y MOVIMIENTOS DE SAM

Movimientos básicos

Los movimientos esenciales de Sam Fisher durante el juego se realizan con cuatro botones: Salto (para Tirolinas, Mano sobre Mano, Colgarse y Escalar), Acción (Ataques y Trepar), Pegarse a la pared y el botón para Agacharse. Dominarlos y familiarizarse con ellos puede ser vital para sacaros de más de un apuro.



AGACHARSE



ESCALAR



TREPAR



ATAQUE POR DETRÁS



PEGARSE A LA PARED



COLGARSE



MANO SOBRE MANO



TIROLINA

Movimientos avanzados

Los movimientos avanzados son tan importantes como los movimientos básicos. Suelen ser combinaciones de los botones habituales, normalmente de Salto, Acción y Agacharse. Son más complejos que los básicos, pero si los realizáis en el momento apropiado resultan increíblemente útiles. Eso sí, el silencio es esencial en todos ellos.



Movimientos asociados

Los Movimientos Asociados se realizan de forma automática: al acercarnos al personaje (el objeto de "asociación"), aparece una serie de opciones (estos movimientos), que podéis seleccionar escogiendo el que requiráis y pulsando el botón de Acción.





ARMAS, ACCESORIOS Y EQUIPAMIENTO

Armas y equipamiento

SC-20K AR M.A.W.S. (SISTEMA DE ARMAMENTO MODULAR). Está maravilla es una mezcla de fusil de asalto y navaja suiza. Podemos personalizarlo con proyectiles no letales (como los de anillo de aire o las descargas adhesivas), con cámaras señuelo (capaces de atraer al enemigo y lanzar una descarga de gas somnífero), cámaras adhesivas y granadas de aire. Y tiene supresor de sonido y fogonazos, además de una mira telescópica. También podéis aguantar la respiración cuando apuntáis para que no os tiemble el pulso.



PISTOLA-SC. Pistola ligera con silenciador. Sólo eficaz contra objetos o un solo enemigo.

GANZÚA DESECHABLE. Ganzúa con micro-explosivos. Escasas, pero pueden abrir cualquier puerta.

CABLE ÓPTICO. Sirve para mirar bajo las puertas y así descubrir lo que nos espera.

GANZÚAS. Set estándar de ganzúas para abrir cierres de cilindros.

MICRÓFONO LÁSER: T.A.K. Para percibir las vibraciones de ciertas superficies. Lo usaréis para poder captar conversaciones sin ser descubiertos.

BLOQUEADOR DE CÁMARAS. Emite pulsos de microondas que interfieren las cámaras y las desactivan. Pero ojo, que su radio y tiempo de efecto no son altos.

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA. Amplifican la luz para ver en la oscuridad. En cambio, la visión térmica detecta el calor desprendido por los cuerpos.

Accesorios

MINA DE PARED. Explosivo sensible al movimiento. Podemos pegarlo a casi cualquier superficie, y se activa por sí solo.



BENGALAS QUÍMICAS. Son barras de plástico ligeras rellenas con dos agentes químicos luminosos. Eficaces para atraer y distraer a los enemigos. Lamentablemente, son algo

BENGALA DE EMERGENCIA. Similar a la Bengala Química, aunque esta bengala emite mucho calor. Este efecto es muy eficaz a la hora de confundir a los sensores de calor que tienen las molestas torretas automáticas.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN. Cuando esta granada explota, las bolas de acero de su interior salen despedidas a enorme velocidad, ¡y pobre del que esté cerca! Son bastante escasas, pero pueden acabar con todo un grupo

CAJAS DE MUNICIÓN. Sirven para la pistola y el fusil. Buscad en oficinas y

KIT MÉDICO. Kit estándar de primeros auxilios, con el que se recupera parte de la salud.

El juego paso a paso: cómo superar cada misión

Desde el cuartel general de la NSA hasta el Palacio Presidencial, Sam debe recorrer un duro camino para detener los planes de Nikoladze. ¿Qué tal si le echáis una mano?



1 ¿TE DUELE SI HAGO ESTO? Para agarrar a los guardias hay que acercarse a ellos muy despacio y sin hacer ningún ruido.


2 SILENCIO, POR FAVOR. Para que no os capten los micrófonos que hay en el techo, debéis ir agachados en todo momento.

Entrenamiento

Este nivel inicial no cuenta como una misión propiamente dicho, pero es un excelente precalentamiento para dominar las habilidades del bueno de Fisher. Para empezar, haced unos ejercicios para las cervicales: mirad a las luces rojas que hay a la izquierda, derecha, arriba y abajo. Después, corred hacia delante y subid a la tapia para bordearla.

A partir de ahí podéis moveros con libertad: **basta con seguir las flechas amarillas.** Id hacia la escalera de la derecha, subid y dejaos caer en tirolina desde la plataforma. Una vez en el suelo, seguid por la derecha y subid por la tubería. Agachados para poder avanzar, llegáis a dos paredes **donde practicar el Salto Doble.** A la derecha hay una tubería que cruza un pasaje circular: agarraos a ella cual "mono araña" y pasad al otro lado.

Trepad sobre las rejas y atravesad ese estrecho pasillo pegándoos a la pared. Subid la tubería, bajad la escalerilla y subid al muro **con el Salto Especial:** saltad contra la pared (girando un pelín a la izquierda) y agarraos al borde opuesto. Salid por la puerta del garaje, enfrente.

Equipaos con la ganzúa y abrid la puerta (ya sabéis: rotando el stick analógico izquierdo hasta que escuchéis el "clic" de cada cerrojo). ¿Veis a ese guardia de espaldas? **Acercaos a él muy despacio, agarradle (1)** y haced que os diga el código que abre la puerta contigua (¡y dejadle K.O. después!). Al siguiente guardia también lo tenéis que agarrar, pero en esta ocasión debéis conducirlo hasta el **escáner retinal** para que se abra la puerta.

Sacad la pistola, destruid todas las luces y usad vuestra **Visión Nocturna**, nada más. La siguiente cámara no es tan sencilla, así que tendréis que seguir sus movimientos y burlarla por medio de las sombras. En la siguiente sala, dejad "seco" al guardia de la derecha y coged su cuerpo. Escondedlo entre las sombras y esperad a que se marche el otro guardia. Para superar el **Test de Sonido (2)**, debéis ir agachados todo el tiempo. Dejaos caer y saltad con cuidado a la plataforma de enfrente. A continuación, haced lo mismo sobre la de las cadenas, entre las que debéis pasar muuuy despacito. El **suelo con cristales** también es fácilmente superable si os lo tomáis con calma.

La comisaría

OBJETIVOS:
- Encontrar al agente Blaustein.
- No matar a ningún civil.
- No pisar la calle.

EQUIPO:
- Pistola SC
- Cable Óptico
- Ganzúa

EL CONTACTO. Corred hacia la derecha y subid por la escalera que lleva al tejado. Bajad por la trampilla y llegaréis a una tubería. Subidla y dejaos **caer en tirolina** hasta el edificio en llamas. Rodead el pasillo por la habitación previa y bajad por el hueco de las escaleras. **Cruzad el pasillo en llamas por medio de la tubería (3).** Seguid por la izquierda y subid por las escaleras. En la primera habitación se encuentra vuestro contacto, algo moribundo. Tras sus últimas palabras, salid y **entrad en la habitación llena de humo.** Disparad sobre los tragaluces para ventilar un poco el tema, y cruzad la puerta contigua.

LA CAJA NEGRA. Sin perder de vista la vigilancia, id hacia la derecha de la terraza hasta dar con una apertura. Saltad al balcón de enfrente. **Al acercaros a la verja de madera (4)** podréis oír a un guardia refunfuñando. Cuando acabe, noqueadle por la espalda y esconded su cuerpo entre los arbustos. Al siguiente guardia le podéis disparar a la cabeza desde la ventana. Tras esconder su cuerpo y cruzar el pasillo hasta llegar a la ultima habitación **(y coger el botiquín del cuarto de baño)**, examinad el cuadro que hay junto a la puerta. Utilizad el código y abrid la puerta de la terraza.

PESO MUERTO. Subid a la barandilla y dejaos caer en tirolina. Buscad el hueco del ascensor, para **deslizaros por el cable.** Abrid la trampilla, salid a la habitación y abrid la puerta con las **ganzúas.**

Más adelante os espera un panorama desolador: dos guardias increpando a un borracho, un cotilla en la terraza sobre ellos y otro guardia al doblar la esquina. Si miráis a la izquierda, veréis dos cornisas: usad el Salto Especial para llegar hasta la superior **y avanzad colgados hasta la esquina del edificio (5).** Cuando el guardia de la terraza no mire, continuad avanzando y dejaros caer cuando el guardia





3 IGUAL QUE UN MONO. Para superar las llamas y cruzar el pasillo, hay que agarrarse fuerte a la tubería con pies y manos.



4 UN GUARDIA ALGO INEPTO. Cuando el vigilante deje de hablar y se distraiga, Sam puede deshacerse de él fácilmente.



5



6



7



8

que patrulla abajo esté alejado. Por último, tened cuidado con el civil y subid las escaleras que llevan al parque. Vuestro objetivo está entre los arbustos, al noreste. Agachaos y entrad por el hueco, donde os espera un terminal y dos botiquines.

COMISARÍA. Cruzad la arcada de la derecha y seguid por la esquina. **Golpead al civil en cuanto aparezca,** y ocultad su cuerpo. Dejad que el guardia pase de largo y seguid hasta el siguiente hueco entre sombras, a la derecha.

Hay otro guardia más adelante: disparadle a la cabeza. Subid al contenedor y saltad la tapia. Una vez en el sótano, **usad el código que descargasteis en el ordenador** para abrir la puerta de las celdas. Cuando el vigilante se aleje del todo, disparad a las luces. Apagad también las de la oficina del guardia para noquearle cuando vuelva. Entrad después en la sala con ventana y agarrad al guardia. Interrogadle para que os diga dónde están (en cuerpo, pero no en alma) Blaustein y Madison. **Próxima parada, el depósito.** Disparad a la cámara de dentro y ocultad allí al guardia de antes. Id hacia los cadáveres.

SALA DE SEGURIDAD. Regresad al pasillo y subid por las escaleras. Disparad al guardia y noquead al civil. **Usad el ordenador y coged el botiquín.** Después, apagad las luces y salid por la puerta de la izquierda. Caminad agachados para no alertar a los "curritos" y entrad por la tercera puerta. Otro guardia deseoso de ser golpeado. Tras usar el terminal, volved sobre vuestros pasos hasta el vestíbulo principal. Salid por las puertas enrejadas.

Ministerio de Defensa

OBJETIVOS

- Infiltrarse en el ala Este del Ministerio de Defensa de Georgia.
- Descubrir el paradero de Grinko interrogando a su chófer.

EQUIPO

- Pistola SC
- Ganzúa
- Micrófono láser
- 1 Ganzúa desechable

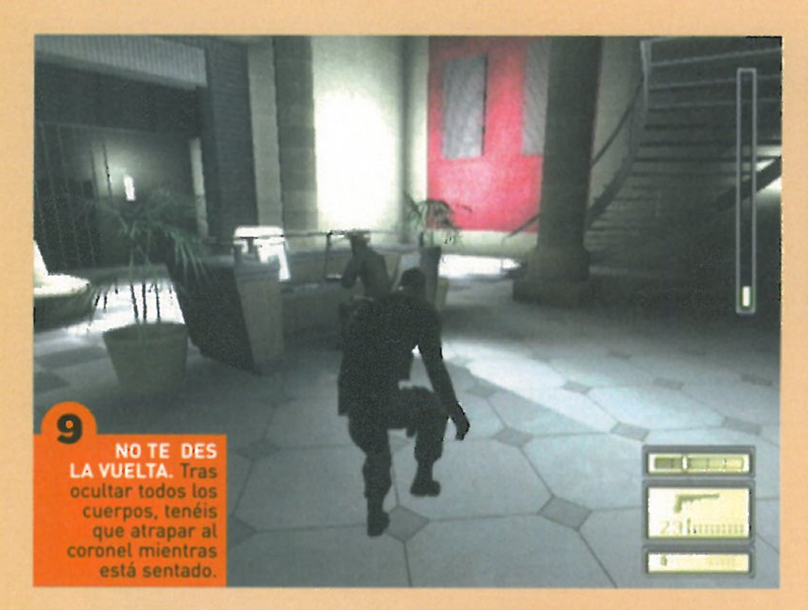
EL CHÓFER DE GRINKO. **¿Qué tal un poquito de "rápel" (6)?** Aproximaos a la chimenea y pulsad el botón de Acción. Descended en saltos cortos hasta la ventana abierta y dejaos caer dentro. Hay un guardia cerca: ocultaos tras el mueble y esperad a que consulte los libros. **Atizadle y ocultad su cuerpo entre las estanterías.** ¡No os emocionéis!

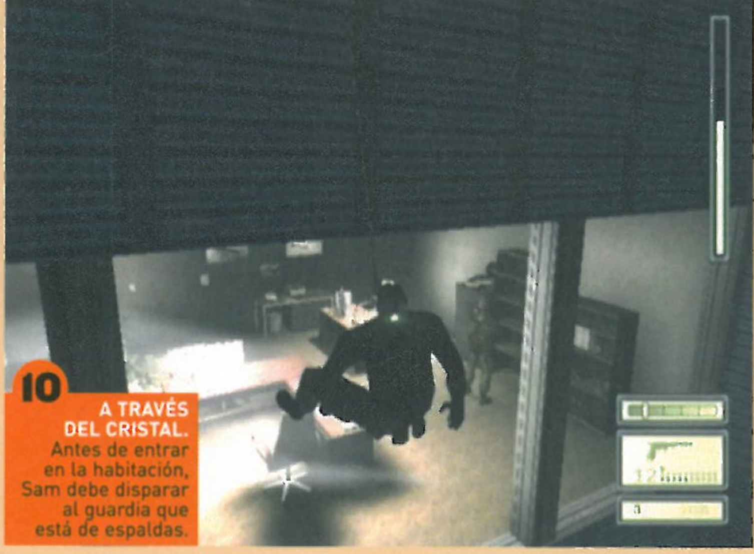
Justo sobre la puerta hay una cámara: disparad sobre ella. **Ya podéis usar el ordenador que hay a la izquierda.** Abrid la siguiente puerta con la ganzúa y ocultaos tras ella: cuando el vigilante se aleje dando la espalda, avanzad en silencio hasta llegar a la puerta que hay a la izquierda, a medio camino del pasillo.

¿Veis las escaleras? Si subís encontraréis un siempre útil botiquín. Hora de bajar: atentos a las **dos cámaras** que hay en el camino. Cámaras como las que os esperan tras la puerta del garaje: una justo enfrente de la entrada, y otra bastante más adelante, tras la esquina del muro Este. Ocultaos entre las sombras y **esperad a que el guardia se aproxime a vosotros,** alejado del muro, para dejarle inconsciente. Al doblar la esquina, disparad a la segunda cámara del garaje y observad al coche con las luces encendidas. El objetivo está muy cerca: aproximaos en silencio y esperad a que el hombre "le cambie el agua al canario" junto a un muro. **Acercaos, atrapadle y sometedle al tercer grado (7).**

LA CONVERSACIÓN. Toca volver sobre vuestros pasos. De nuevo en el pasillo, veréis que no hay **dos guardias**, ¡sino sólo uno! Fácil de noquear y ocultar. Id hacia el final del pasillo y abrid la puerta, pero no entréis aún: justo sobre el marco hay una cámara que debéis destruir. Examinad las **dos computadoras** y abrid la puerta contigua con la **ganzúa**. Al salir al balcón, **un hombre abre una ventana en el ala contigua (8):** es ahí donde debéis ir.

Subid a la cornisa y avanzad con cuidado. Una vez dentro, esperad a que el guardia hable con los cocineros (¡qué tío más cerdo!) y se vaya. Para deshaceros de los cocineros, entrad en la **cámara frigorífica** de la izquierda, apagad la luz y volved junto a la ventana. Lanzad una botella hacia la cámara. Apagad la luz de la cocina, y noquead a ambos cocineros en la oscuridad. Abrid la puerta, disparad sobre las luces y libraos del guardia. Avanzad hacia el **vestíbulo**. No bajéis las escaleras: mirad hacia abajo y veréis dos guardias, uno junto al terminal ▶▶


9 NO TE DES LA VUELTA. Tras ocultar todos los cuerpos, tenéis que atrapar al coronel mientras está sentado.


10 A TRAVÉS DEL CRISTAL. Antes de entrar en la habitación, Sam debe disparar al guardia que está de espaldas.


11


12


13


14

▸▸ de recepción y otro dándole la espalda. Subid a la barandilla y descolgaros justo sobre el primer vigilante: ¡catapún! El siguiente es fácil de golpear también. Tras usar el ordenador, **escondED los cuerpos** y esperad a que aparezca el coronel. Cuando se ponga a trastear con la computadora, **acercaos con sigilo y atrapadle (9)**. Llevadle hasta el **escáner de retina** en la esquina, y obligadle a echar un vistacito.

Disparad sobre la cámara del pasillo y salid al jardín. Avanzad hasta la esquina de los arbustos, equiparos con el **micro** y "apuntad" hacia el ascensor que sube por la esquina izquierda.En cuanto termine la conversación, corred hacia delante y subid por las enredaderas hasta la ventana abierta más arriba.

→ ORDENADOR DE NIKOLADZE. No perdáis de vista el **ascensor** que baja, ya que dentro hay guardias fuertemente armados. Saltad rápidamente y encaramaos a la **barra del techo**. Cuando los guardias se alejen, entrad en el ascensor y subid. Al salir, y antes de que os pille el guardia que dobla la esquina, corred hacia la izquierda y abrid con la **ganzúa** la primera puerta.

Tras usar el ordenador, subid por el conducto de ventilación (la entrada está justo encima, ¡perfecto!). Seguid por el conducto hacia la izquierda y dejaos caer. Disparad sobre la cámara y avanzad hacia la habitación de la izquierda: dentro hay un **botiquín y munición**.

Subid por la escalerilla hasta la azotea, **y haced rápel hasta la ventana (10).** Disparad al **cristal** mientras apuntáis a la cabeza del guardia que hay dentro. Tras entrar y usar la **computadora**, coged el cuerpo del guardia (no sin antes coger la **granada** que lleva) y arrojadlo por la ventana. Utilizad ahora la computadora principal.

¡Se acercan más guardias! Agachaos tras la mesa y, antes de que entren en la oficina, **lanzad la granada**. Si queda algún superviviente, será pasto fácil de vuestra **pistola**. **Usad el ordenador de Nikoladze (11)** por segunda vez y salid por donde entraron los guardias. Avanzad por la izquierda y salid por la puerta que lleva a las escaleras. Tenéis que recoger el **botiquín** y salir por la siguiente puerta, deslizándoos después por la **barra** que lleva al garaje. Tras la esquina os espera Wilkes para escapar del lugar.

Refinería

OBJETIVOS
- Infiltrarse en la Refinería a través del conducto principal.
- Seguir el rastro del técnico.
- Escapar antes del bombardeo.

EQUIPO
- Pistola SC
- Ganzúa
- Cable Óptico

→ INFILTRACIÓN. ¡Vaya maraña de tuberías! Os encontráis justo debajo de la refinería: dirigíos hacia el conducto grande y, para avanzar, dejaos caer sobre las dos tuberías pequeñas que están abajo, a la derecha. Avanzad por ellas hasta que se os cierre el paso y escuchéis una transmisión: ¡van a volar el puente! **Subid a la tubería que hay a la derecha (12),** avanzad hacia la tubería principal y dejaos caer sobre ella. Pasad bajo el muro y girad hacia la derecha, para encontrar una **tirolina** que os permitirá escapar ilesos de la explosión. **Tras la incursión de los cazas (13),** pasad deprisa bajo la tubería y subid por la barra. Qué bien, hay un agujero en la gran tubería que os lleva directos a la estructura principal.

→ EL MERCENARIO. Subid la escalerilla y seguid los movimientos del técnico renegado y de su escolta de guardias. En lugar de usar las escalerillas que podéis encontrar a los lados de la plataforma donde estáis, agarraos a la **barra** que hay a la derecha y usadla para llegar a la **plataforma** por la que ha pasado el grupo. Desde ahí, subid a la barandilla y disparad sobre el guardia que se queda rezagado.

Como en este nivel no tenéis que preocuparos por los cuerpos, seguid adelante. Esperad a que comience el bombardeo y a que el segundo guardia vaya a la izquierda. **Disparad entonces sobre el guardia que está agachado,** cerca de la esquina. Id luego hacia la izquierda, girando a la derecha en la intersección. Dejad que pasen los dos guardias y continuad hacia delante.

Ese **interruptor** que veis a la derecha controla la presión del agua: manipuladlo para llamar la atención de los vigilantes y así acabar con ellos rápidamente. El técnico y su grupo van a entrar en el complejo... o no, porque la puerta está cerrada y se dan la vuelta. Cuando pasen, id a la izquierda, hacia esa habitación. Al lado hay un **botiquín**.





15 COMBATE EXPLOSIVO. Para libraros de los guardias en la Refinería, disparad a los barriles de combustible.



16 ATRÁPAME SI PUEDES. Aunque trate de escapar por el muelle con el maletín, el dichoso técnico renegado no llegará muy lejos.



17



18



19



20

➔ EL MALETÍN. Las órdenes de Lambert son muy claras: hay que entrar en el complejo sea como sea. Rodead la estructura principal y dad un par de **volteretas** para evitar el fuego, que además hace estallar el cristal de la ventana. Subid a la máquina de la derecha y **buscad una tubería sobre la ventana (14)**, que lleva directamente a la ventana por la que habéis de entrar. Ya dentro, queda un solo guardia: sin descolgaros de la barra (tan solo las piernas), disparadle a la cabeza. Una vez dentro, encontraréis **dos botiquines** a la izquierda y **munición** de frente. Subid las escaleras pero no del todo, ya que **no tardan en llegar más guardias (15)**. Disparad a los **barriles de combustible** y serán pasto de las llamas. Corred y doblad la esquina para seguir al técnico. Bajad las escaleras para deteneros a medio camino, ya que tenéis que disparar sobre el guardia que defiende la puerta. Entrad por donde lo ha hecho el técnico, y continuad por la derecha. ¡Sacad la **ganzúa**, rápido! Tras abriros paso, seguid hacia la derecha. Sin prisas, que el técnico no llega lejos: **atrapadle en los muelles (16)** e interrogadle para conseguir el **maletín**.

Cuartel General de la C.I.A.

OBJETIVOS

- Acceder al servidor central de la CIA para localizar la filtración de información.
- Si elimináis a un miembro de la Agencia será el fin de la misión.

EQUIPO

- 2 Ganzúas desechables
- Ganzúa
- Cable óptico

➔ INFILTRACIÓN. ¡Anda, no os sueltan en la Agencia, sino en en los alrededores! Tenéis que buscar el conducto de ventilación. Id a la izquierda, pegados a las **vallas** y en la oscuridad. Buscad una gran verja con un hueco en el alambre de espino. **Para llegar al hueco del conducto (17)**, haced un **salto especial** contra el muro y entrad.

➔ EL SERVIDOR CENTRAL. Dejaros caer suavemente y saltad sobre la verja antes de que regrese el técnico. Cuando se acerque a la oscuridad, noqueadle de un codazo. Seguid por el pasillo hasta que veáis una **cámara: evitadla pasando por las sombras** cuando mire en dirección opuesta. Subid las escaleras con cuidado y deshaceros del guardia. Una vez en el pasillo, esperad a que el técnico salga de la habitación y entre en la sala de enfrente: entrad en la que ha abandonado y coged el **kit médico, la descarga adhesiva y las balas especiales.**

A continuación, pasad por el **detector de metales** (a la derecha) y **esperad a que el guardia deje de hablar (18)** para deslizaros por la parte derecha de la habitación. Salid y veréis a un guardia cerca del **ascensor**: usad el objeto que hay a la derecha, arrojadlo hacia el fondo y, mientras el guardia investiga, entrad en el ascensor y subid al último piso. En el pasillo veréis a un técnico que sale de una sala y entra en la de enfrente: esperad a que lo haga y continuad por la izquierda. Si sois habilidosos, podréis entrar en la sala, abrir la puerta del cuarto interior con las **ganzúas** y conseguir **un kit y dos descargas**, ¡todo sin que el guardia os descubra!

Volved al comienzo del pasillo e id por la derecha. Avanzad con cuidado, ya que encontraréis al guardia anterior, a un vigilante que patrulla por el pasillo, OTRO vigilante que no quita ojo al pasillo (en la segunda sala, a través del ventanal) y un técnico que trastea con el panel de acceso a una puerta. ¡Uf! Por partes: **esquivad al "patrullero" por las sombras (19)**, y deteneos cada vez que esté cerca. Las sombras os serán útiles también para no llamar la atención del guardia del ventanal. En cuanto al técnico, usad la **Visión Nocturna** y noqueadle (podéis ocultar su cuerpo en el almacén que hay un poco más adelante). ¿Adivináis quién tiene el **código**? Sí, el vigilante del ventanal. Entrad en su sala cuando dé la espalda al pasillo, noqueadle y registradle.

Una vez escondáis su cuerpo e introduzcáis el código, usad el **cable óptico** para ver quién está tras la puerta. Cuando el técnico esté de espaldas, entrad, apagad la luz (el interruptor está a la izquierda) y noqueadle a él y al guardia que aparece poco después. Conseguid el **nuevo código** por el ordenador de la siguiente sala y bajad las escaleras. Hay dos técnicos, uno que se marcha y otro que se detiene junto a vosotros: noquead a éste último, ocultad su cuerpo arriba y deshaceos del anterior. En la siguiente sala os espera un regalo: **¡el fusil SC-20K! (20).** Coged también ▶▶


21 EL SERVIDOR. Podeis libraros de los técnicos con sencillez: dejaos caer sobre el primero y noquead luego al segundo.


22 DOUGHERTY. Tenéis que llevar a cuestas el cuerpo de este técnico hasta la furgoneta de Wilkes, a la salida de la CIA.


23


24


25


26

toda la **munición** que hay cerca. Seguid pasillo abajo y esperad a que el guardia deje de hablar por teléfono. Deshaceos del guardia que vigila la entrada principal y entrad por el pasillo que está iluminado (usad el código). ¡Es el **cuarto del servidor**! Una vez bajéis las escaleras, **es fácil noquear a los técnicos (21)** si actuáis con rapidez. Acceded al servidor.

Salid del **servidor** y regresad al gran pasillo. Ese vigilante cae fácilmente ante una **descarga adhesiva**. Seguid pasillo abajo hasta el puesto de guardia: acercaos y haced ruido (saltando, por ejemplo) para que el guardia se dé la vuelta. Saltad por la ventana y dejadle "seco". Disparad sobre las luces y regresad al pasillo del principio.

Destruid a tiros todas las luces de la siguiente sala para no ser detectados por las cámaras. Dejad inconsciente al guardia que asoma por la ventana, registradle y bajad las escaleras. Volved a disparar a las luces y **equipad el fusil con una descarga**. Cuando el agente deje de hablar y se acerque, disparadle la descarga y entrad en la siguiente habitación, la de la torreta. Coged las **bengalas** y dirigíos hacia el ascensor para ir al piso superior. Entrad en la siguiente sala, procurando no llamar la atención de los agentes que "navegan", y pasad a la próxima sala. El guardia está de espaldas, así que no es difícil entrar en la siguiente habitación. Ése tipo que deja la oficina es Dougherty: entrad y usad su **ordenador**.

DOUGHERTY. Ahora no os basta con el ordenador, ¡no necesitáis atrapar al dueño! Seguid por el pasillo e id por la izquierda, a la **sala de proyecciones**. Con cuidado, atravesadla agachados por el hueco que hay entre las filas de butacas. Queda un guardia junto a la salida: cuando el ponente reciba una llamada, el grupo se dispersa y podréis salir. Desde ahí, seguid a Dougherty hacia la sala de fumadores: atrapadle ahí y noqueadle. Dejad su cuerpo junto a la escalera y bajad a ayudar a Wilkes. Noquead al técnico que hay más abajo. Más adelante hay un guardia: **proyectil de descarga** y a otra cosa. Si os queda otro proyectil, usadlo contra el segundo guardia, en la plataforma bajo vosotros. En la estantería cercana al primer vigilante tenéis **otro proyectil**, que no os vendrá mal contra el agente que molesta a Wilkes y que veréis si bajáis un poco. **Volved a recoger a Dougherty (22)** y reúnete con Wilkes. ¡Y no hagáis trampa arrojando a Dougherty por el hueco de las escaleras!

Kalinatek

OBJETIVOS

- Infiltrarse en Kalinatek.
- Abrir la salida de emergencia para ayudar a Wilkes.
- Encontrar a Iván antes de que lo haga la mafia rusa.

EQUIPO

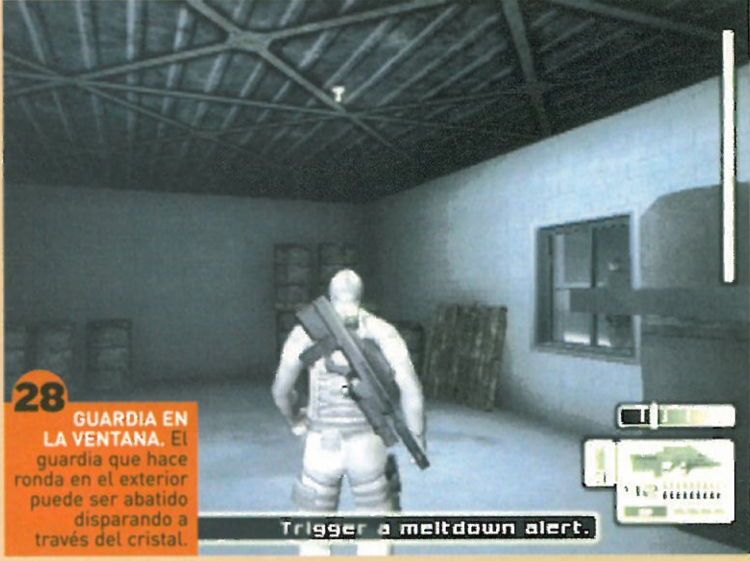
- Pistola SC
- Ganzúa
- Cable Óptico
- SC-20k
- 5 Descargas Adhesivas
- 5 Cámaras Adhesivas
- 5 Proyectiles de aceite

INFILTRACIÓN. Tras hablar con Wilkes, **id al fondo del garaje (23)**. Cuando salgan los dos mafiosos, ocultos tras el coche, rodeadles y coged a uno como **escudo humano** para disparar al segundo. Noquead al primero y subid por las escaleras. Repetid la estrategia con los otros tres mafiosos que os esperan (o bien disparadles a la cabeza sin más). Subid a la **caja** que hay junto a la furgoneta y saltad a la caja que sujeta la grúa. **Usad el cable como tirolina (24).** Saltad a la cornisa del edificio y subid así a la azotea. **Tras bajar en cuerda (25),** disparad sobre el cristal y dejaos caer.

LA SALIDA DE EMERGENCIA. Deshaceos del guardia cuando entre y registradle. Salid, introducid el código en la puerta de la derecha y coged la **munición**. En la nueva habitación conviene ser sigilosos para llegar al **conducto de ventilación**.

Cuando salgáis, veréis a varios mercenarios matando a algunos técnicos y colocando **minas**. Eliminad al único guardia que queda y disparad a los "nuevos" al salir de la habitación. Entrad al ascensor. Cuando las cosas se compliquen, **disparad sobre las luces** y abatid a cualquiera que se acerque. Seguid pasillo abajo y entrad en la sala de la izquierda. **Salvad a los técnicos (26):** acercaos a las minas y pulsad el botón de Acción **cuando la luz de la mina sea verde.** Matad a los mercenarios y salid de la habitación en busca de la **bomba** de la que os hablan los técnicos rescatados. Regresad al pasillo e introducid el **có-**


27 **LA BOMBA.** Es mucho más sencilla de desactivar que las minas, pero hay que darse prisa en encontrarla.



28 **GUARDIA EN LA VENTANA.** El guardia que hace ronda en el exterior puede ser abatido disparando a través del cristal.


29


30


31


32

digo en la puerta que hay enfrente.

Corred cuando veáis **minas** para que no os alcance la explosión, y continuad hacia la puerta con ventana. **Subid y encontraréis la bomba (27)**. Desactivadla, bajad las escaleras que hay en el pasillo y disparad sobre el grupo de mercenarios que se aproxima, para después registrarles, además de coger la **munición** que hay cerca de ellos.

Activad el **interruptor** y subid por las escaleras. Matad al guardia que aparece poco después y registradle. Usad ese código para abrir la puerta que hay tras el bloque de cristal, subid las escaleras y coged la **granada**. Acabad con los dos guardias de más adelante y hablad con el técnico. Seguid y, una vez en la clínica, coged los **kits** y acabad con el guardia. Ahora entrad en la sala de cristal y acabad con el guardia junto al ordenador, el cual abre las salidas de emergencia.

➔ **IVAN.** Subid las escaleras y entrad en el baño, que tiene en el techo una trampilla abierta. Subid por ella al conducto de ventilación y, sin salir, disparad al guardia que atemoriza a Ivan. Hablad con él y haced que os entregue **el código**.

➔ **TIROTEO.** Salid del baño y subid al ascensor. Nada más salir, disparad sobre la luz de la pared izquierda. Cuando los mercenarios dejen de hablar, disparad sobre el **barril de combustible** que hay tras la verja. Registrad los cuerpos y subid por las **cajas**. Haced ruido para que vengan los guardias y disparadles desde lo alto del muro. Tras la puerta esperan tres guardias más.

Después subid por la escalerilla y saltad sobre el muro. Seguid por la derecha y subid por las escaleras: otros tres guardias os esperan allí. Libraos primero del francotirador de la izquierda, luego de los otros dos guardias que hay abajo y a la derecha. Subid las escaleras que hay a la izquierda, avanzad por el pasillo y disparad sobre la **bombilla** para llamar la atención de los vigilantes y acabar con ellos rápidamente. Entrad luego en la siguiente sala (ojo con la **mina**) y continuad hasta llegar a la azotea. Usad de nuevo los **barriles explosivos** para acabar con los guardias y continuad hacia abajo. ¡Están disparando a Wilkes! Saltad abajo y bajad por la escalerilla hasta la **estructura roja**, para acabar con los guardias restantes y así llegar hasta Wilkes.

Planta nuclear

ATENCIÓN: ESTE NIVEL ES EXCLUSIVO PARA PS2 Y GC. NO APARECE EN XBOX

OBJETIVOS
- Provocar una fusión del núcleo.

EQUIPO
- Pistola SC
- Cable Óptico
- SC-20k
- 5 Proyectiles de aceite
- 15 Cámaras Adhesivas
- 5 Descargas Adhesivas
- 5 Cámaras señuelo

➔ **INFILTRACIÓN.** Una vez en la **estructura**, es muy probable que alertéis al guardia. Disparadle rápidamente. **Bajad y mirad por la ventana (28):** un guardia pide a gritos que le disparéis. Acabad también con el guardia que hay en el otro extremo, **y con la cámara (29)**. Acabad con los tres guardias y salid al complejo principal, donde veréis una **tubería** a la izquierda. Antes de usarla para subir, disparad sobre el **foco** que hay más arriba. Si no podéis disparar sobre los guardias, subid un poco. Después, **subid por la tubería (30)** e id por el borde de la cornisa hasta el hueco de ventilación. Cuidado al salir, que hay dos guardias justo al lado. Disparad desde el hueco al primero, y luego salid y acabad rápidamente con el segundo. Debéis dirigiros entonces hacia la puerta contigua, para bajar luego por el hueco del ascensor y entrar así por la **trampilla**.

➔ **EL TÉCNICO Y LA FUSIÓN.** Bajo el suelo enrejado, no salgáis aún y esperad a que el guardia se aproxime a vuestra posición para dispararle. Seguid por el pasillo con cuidado de no ser descubiertos, hasta el siguiente hueco. Ya en el pasillo, ocultaos bajo el cristal y seguid al técnico. Cuando os dé la espalda, **atrapadle (31)** para poder conseguir el **código (32)**.

Volved al pasillo anterior, siempre atentos a los técnicos que entran y salen y a las **cámaras**. Por fin podéis entrar en la **sala de fusión**. Desde vuestra posición, abatid a los vigilantes que hay al fondo, y fijaos en las **cámaras** que hay sobre el primer terminal y justo en la parte media. Activad los terminales para iniciar la **fusión del núcleo**. Esperad a los guardias y acabad con ellos desde donde estáis. Volved a las escaleras, id por la izquierda y salid por la puerta del fondo. ▶▶



33 HABLA, "LORITO". No podréis escapar de la planta nuclear hasta conseguir la información de este técnico.


34 LA BOCA DE ALCANTARILLA. Llegar a las obras donde se encuentra no es tarea fácil. Haced uso de la munición no letal.


35


36



37


38

INVESTIGAR EL CENTRO DE COMUNICACIONES. Una vez activada la alarma, volved al pasillo anterior, id por la izquierda y salid a las escaleras. Salid al pasillo y doblad la esquina con cuidado. Seguid hasta que lleguéis a la sala de máquinas, donde hay dos guardias y un técnico. Acabad con los guardias antes de que den la alarma, y entonces interrogad al técnico (tranquilos, no irá a ninguna parte).

Con la información en vuestro poder, volved sobre vuestros pasos y regresad al pasillo. Más adelante hay una torreta, y tras la siguiente puerta, otra entrada donde debéis usar el código que acabáis de obtener. En la sala de oficinas, id por los huecos en los cristales (por la izquierda) para no recibir impactos de las torretas. Seguid a la izquierda, acabad con los soldados y **"pillad" al técnico solitario para interrogarle y conseguir un código (33)**. Con la información en vuestro poder, regresad al pasillo de las torretas y cruzad la puerta que lleva a otra sala de máquinas. Abatid al guardia a distancia y salid por la puerta con el código. Por último, dejaos caer sin más por la barra hacia abajo y llegad a la salida.

Embajada china

OBJETIVOS
- Reunirse con el contacto de la Agencia.
- Conseguir información por medio del micrófono láser.

EQUIPO
- Pistola SC
- Bloqueador de cámaras
- Micrófono Láser
- Cable Óptico
- SC-20k
- 3 Proyectiles de aceite
- 10 Cámaras Adhesivas
- 3 Descargas Adhesivas
- 1 Granada de humo
- 5 Cámaras señuelo

EL CONTACTO. Tras charlar un "ratejo" con el (¿o la?) sustituto de Wilkes, buscad el **contenedor** y saltad sobre el muro. Cuando uno de los dos guardias os dé la espalda, atrapadle, llevadle al fondo del callejón y dadle un "toque". Corred entonces hacia la izquierda, en busca de ese **bidón con llamas** y la **escalerilla** que está junto a él (al fondo a la derecha). Desde el tejado, dejaos caer en silencio tras los contenedores: dejaos caer sobre el primer guardia y evitad a los otros dos por medio de las sombras. Buscad la **boca de alcantarilla abierta (34)**, junto a las obras que hay al fondo.

En la alcantarilla la vigilancia es fuerte, pero todo está bajo control. Id por el sendero de la izquierda hasta dar con un grupo de soldados que conversan. Aproximaos todo lo que podáis y usar la **granada de humo** sobre ellos, sin ser vistos. Rápidamente, **noqueadles a todos (35)** con codazos. Subid por la siguiente escalerilla y, antes de salir, aseguraos de que los dos soldados que hay junto a la boca están de espaldas. Salid, subid por la **tubería** e id hacia el contacto. Subid después de esta "charla" por las escaleras, y a continuación **haced rápel desde la chimenea (36)**.

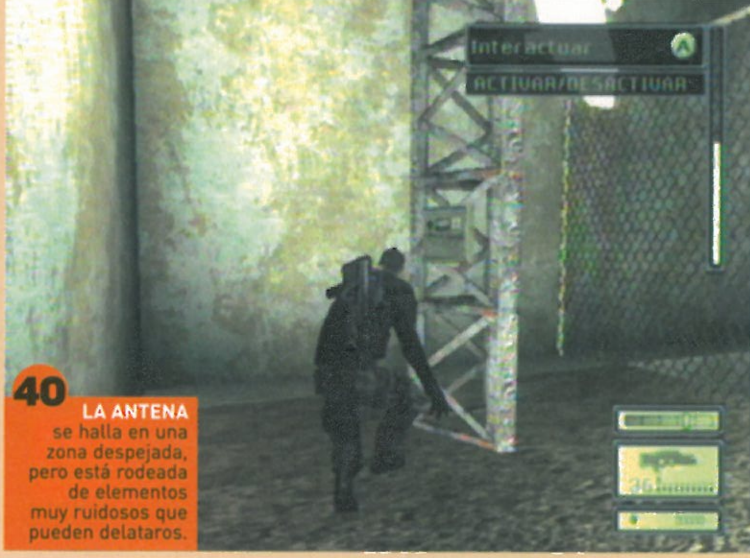
LA EMBAJADA. Cuando el guardia regrese a su puesto, noqueadle. Tras registrarle, cruzad a toda pastilla al otro lado de la calle y subid por la escalerilla hasta la **estructura roja**. Entrad en el edificio, coged una **botella** y arrojadla para llamar la atención del guardia (y así poder golpearle). Subid a la **caja** y dejaos caer en **tirolina** hasta la calle, para después ir por la izquierda. Cuando veáis a un guardia subiendo una escalera, lanzadle una **descarga**, y a continuación disparad a todas las luces de alrededor. Girad la esquina y **fijaos en el camión que se para en la entrada (37)**. Hay sombras para llegar a su parte trasera tranquilamente.

Cuando el portero le pida los papeles al conductor y os de la espalda, acercaos, noqueadle, y apagad la luz de la cabina: el camión entra en la Embajada, y vosotros tras él. Sin deteneros a pensar, corred a toda velocidad hacia la parte derecha, deshaceros del guardia con una **descarga**, y disparad al perro que hay enfrente a la cabeza (vale, da mucha pena, pero se trata de una cuestión de supervivencia).

Contra el otro guardia podéis usar una **bala aturdidora**. Corred después hacia la derecha, agachaos tras los arbustos y **apuntad el micrófono láser hacia la ventana (38)** iluminada de la embajada. Repetid el proceso -seguid al embajador con el micro- cuando vuestro objetivo se suba a la limusina (tranquilos, que se para en la entrada). Hora de escapar: corred hacia la zona de la **luz roja** y esperad a que los dos guardias se alejen de la entrada. Id entonces hacia el muro de enfrente y buscad **la tubería** que os lleva derechitos hacia la libertad.

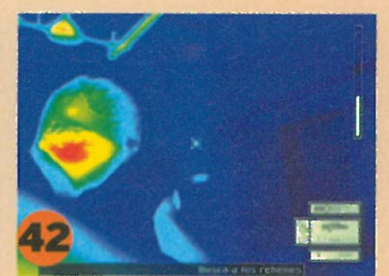



39 EL CAMPO DE MINAS es una zona mortal. Evitad los focos y utilizad los bloques blancos para cruzarlo hasta el extremo Noreste.



40 LA ANTENA se halla en una zona despejada, pero está rodeada de elementos muy ruidosos que pueden delataros.


41


42


43


44

Matadero

OBJETIVOS
- Desactivar la antena.
- Rescatar a lo rehénes.

EQUIPO
- Pistola SC
- Cable Óptico
- SC-20k
- 3 Proyectiles de aceite
- 10 Cámaras Adhesivas
- 3 Descargas Adhesivas
- 1 Granada de humo
- 5 Cámaras señuelo

➔ **LA ANTENA.** Trepad por la verja y noquead al guardia que patrulla cuando se dé la vuelta. De vuelta a la zona de la verja, golpead al segundo guardia cuando no pueda veros y ocultad su cuerpo. En la habitación, coged el **kit médico** y esperad a que regrese otro guardia para noquearle. La siguiente zona está plagada de **focos, francotiradores, ¡y minas!** Las minas son detectables con la **visión térmica**.

Trepada la verja, subid al contenedor que hay justo enfrente y abatid a los francotiradores que hay en la balconada. Cuando el foco pase, **saltad al bloque blanco de la izquierda (39)**, y desde ahí al muro. Dejad que pase el **foco** de nuevo y seguid por el muro izquierdo. Una vez lleguéis a la pared del fondo (la de la pequeña puerta), buscad un **contenedor** y desde ahí veréis una abertura en el muro, que lleva a la azotea. Evitad los ruidosos tejados e id por la izquierda. Subid por la **tubería** hasta llegar a la estructura de madera y veréis la **antena de comunicaciones (40)**. Desactivadla.

➔ **EVITAR LAS EJECUCIONES.** Con la antena desactivada, preparad el **fusil** y apuntad a la puerta que se abre para acabar con el guardia. Lo mismo debéis hacer al entrar en el complejo e ir por la derecha. Cuidado, porque hay una **mina en la pared**, bajo las escaleras.

Volved arriba y salid por la puerta de la derecha. Acabad a distancia con los tres guardias y apagad las luces. Al doblar la esquina del pasillo, cruzad la puerta siguiente (ignorad por ahora el **conducto de ventilación**) y atrapad al vigilante para interrogarle. Volved ahora al conducto, subid después por la **tubería** y permaneced sin salir del conducto. **Haced ruido para que vengan los guardias (41)** y acabad con ellos. A su lado está la **cámara frigorífica**, pero si no queréis ir más ciegos que un gato de escayola, **equipad la visión térmica (42)** antes de entrar. No perdáis de vista el **indicador de invisibilidad** y noquead a los guardias de uno en uno.

Cuidado con la **torreta** junto a la puerta: esperad a que apunte en dirección opuesta y desactivadla. Más guardias y una segunda torreta. Esquivadla, girad a la derecha y acabad con el primer guardia para entrar en la siguiente sala. Entrad ahora por el **conducto de ventilación** que lleva a los establos. Antes de salir, llamad la atención del guardia y lanzadle una **descarga**.

Salid, coged la **bengala** que hay a la derecha y continuad hacia el siguiente establo, no sin antes noquear al segundo guardia que viene a investigar. En el próximo establo, usad una **cámara señuelo** para libraros del tercer guardia, y corred por la parte izquierda para esquivar la torreta de al lado, para después coger la **munición** que hay sobre el barril. No os molestéis en desactivar la torreta, tan sólo corred hacia el pasillo cuando apunte en dirección opuesta. Coged el **kit médico** que hay al fondo y echad un vistazo al siguiente establo: dos guardias, dos torretas... Cuando os den la espalda, entrad por la izquierda y buscad un **pasadizo** que lleva a las torretas. Desactivar el "fuego amistoso", haced algo de ruido y las **torretas** darán buena cuenta de los vigilantes. Esquivad la siguiente torreta a la izquierda y salid por la derecha. Seguid a los guardias y usad la **mina** que cogisteis (la de debajo de las escaleras, ¿recordáis?) para colocarla en la entrada. Acercaos a las torretas del fondo y desactivad tanto solo el **"fuego amistoso"** de la de la izquierda, nada más.

Entrad en el establo de la derecha (43) y preparaos. Si todo va bien, las primeras tropas caerán con la **mina**. Mientras la torreta mantiene a raya a los ejecutores de rehénes, id hacia la izquierda y usad la **granada de humo** para despistar al siguiente grupo, antes de que lancen granadas. Acabad con los dos primeros, el rezagado que va por la derecha y con el oficial que llega poco después. Cuando aparezca Grinko, empezará a dispararos desde la entrada, cambiando de posición continuamente. Activad los **disparos automáticos del fusil** y **acribilladle por la espalda (44)** (aunque sea poco ético), antes de que lleguen sus refuerzos. ▶▶



45 REGRESO A LA EMBAJADA. Para entrar hay que buscar la escalera en la cocina del restaurante, que lleva a los tejados.



46 ¡NO MIRES ABAJO! Llegar al otro extremo del salón es imposible si no esquiváis las luces y sois muy silenciosos.


47


48


49


50

Embajada (II)

OBJETIVOS
- Infiltrarse en la Embajada.
- Acceder a los archivos de Feirong.

EQUIPO
- Pistola SC
- Cable Óptico
- SC-20k
- 5 Proyectiles de aceite
- 10 Cámaras Adhesivas
- 5 Descargas Adhesivas
- 5 Cámaras señuelo

INFILTRACIÓN. Id directamente a la puerta del **Restaurante (45)** y disparad sobre las **luces**. Acabad con los guardias e id al fondo, hacia la cocina. Subid por la escalerilla de la izquierda. Cuando lleguéis al edificio en ruinas, salid por la derecha y deslizaros por la **tirolina junto a la tubería**. Subid por otra tubería contigua a la cornisa y entrad.

LOS ARCHIVOS. Id por la izquierda y coged el **kit médico**. Pegaos a la pared y, cuando lleguéis al final del muro, dejaos caer y saltad a la tubería.

Deslizaros hacia abajo y avanzad por el siguiente muro. Cuando lleguéis a la abertura, acabad con el primer soldado. Ocultaos de nuevo tras el muro y disparad sobre las luces para llamar la atención de los otros dos. En la siguiente habitación se encuentra el **servidor**.

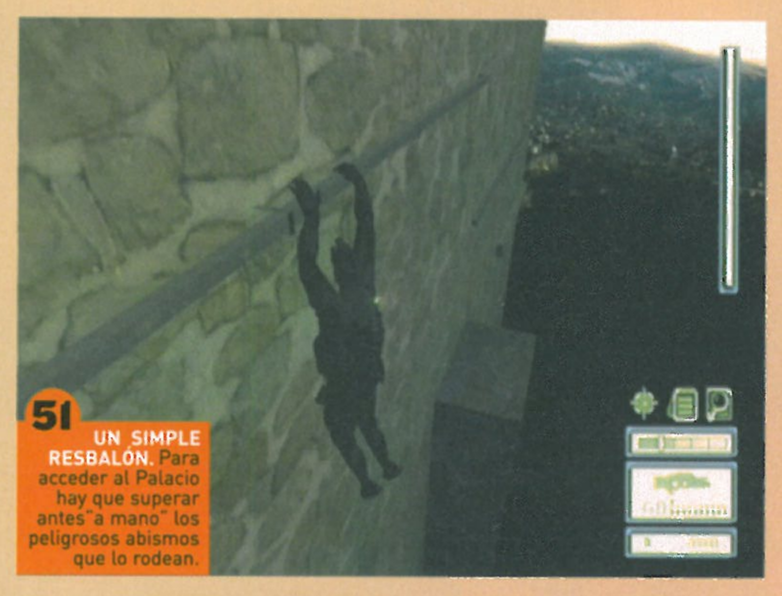
DESTRUIR EL CONVOY. Seguid por el pasillo y subid las escaleras con cuidado: dos guardias y una cámara. Disparad en la cabeza al primero, usad un **proyectil aturdidor** contra el segundo y por último disparad sobre la cámara. Esconded los cuerpos tras registrarles y entrad por la puerta de la derecha.

¡Shhh, que están durmiendo! Id muuuy despacito y seguid hasta la puerta del fondo. Usad el **cable óptico** y esperad a que los guardias entren en la puerta. Averiguad el **código** mirando el teclado con la **visión térmica**. Una pista: Azul Claro, Azul Oscuro, Verde y Naranja. Os espera una sala complicadita. A la derecha, una torreta y un guardia. Usad una **cámara señuelo** y "gaseadle". Después, disparad a la lámpara principal de la sala, y cuando el guardia venga, disparadle.

La **torreta** es fácil de esquivar cuando aleja su mirilla de la puerta. Desactivadla y subir a la balconada superior por medio de la balda con los jarrones. Otra torreta: desactivad tan solo el "fuego amigo" para que acabe con los guardias. Regresad a la torreta y disparad a la **lámpara** que hay sobre la balconada del otro extremo. Ahora, **subid a la barra de las banderolas y cruzad (46)** a ese extremo. Cuando quede un solo guardia, cubrid la distancia, situaros sobre él y dejaros caer en silencio a su espalda. Agarradle y forzadle a usar el **escáner retinal**. Tras dejarle sin sentido, salid por la ventana. Buf, ¡guardias "a go-gó! Disparad sobre las luces y liquidad al primer guardia. Luego, cuando el chucho capte vuestro rastro, alejaros lentamente hacia el fondo y disparadle. Corred por la parte derecha del puente y cruzad la puerta. Usad un **proyectil aturdidor** con el próximo guardia, y disparad sobre la cámara. **Usad el "truco térmico" (47)** con las dos próximas puertas y noquead al siguiente guardia para poder coger la **munición y el kit médico**. Acabad con los guardias disparando antes sobre las luces, y una vez en el almacén, equiparos con la **visión térmica** para ver la cámara que se esconde al fondo a la derecha. Disparad sobre ella, buscad una caja y subid a ella para llegar a la rampa de arriba. ¡Deprisa, deprisa, que se escapan los camiones! Al final de la rampa, no bajéis las escaleras y equipaos rápidamente con el **fusil SC-20K**. Tenéis que **disparar a los tanques de combustible de los camiones (48)**. Abrid fuego sobre el tanque del camión de la derecha, antes de que el de la izquierda se ponga en marcha, y la explosión bastará para destruir ambos vehículos. Bajad por las escaleras y escapad por la **trampilla (49)** de debajo.

KONG FEIRONG. Disparad al guardia que hay más abajo. Se acerca otro guardia, pero se da enseguida la vuelta cuando le avisan de que Feirong trata de suicidarse. Corred tras él y usad la **visión térmica** sobre la siguiente puerta.

Subid con el **ascensor** y abrid la siguiente puerta para llegar a Feirong. Saltad sobre la mesa y atrapadle para **forzarle a usar el ordenador (50)**. Tras el esfuerzo titánico, el hombre cae muerto. Debéis escapar antes de que el edificio sea pasto de las llamas. Salid por la habitación de la derecha y dad un par de **volteretas** hasta llegar a las escaleras. Bajad y agachaos para abrir la ventana y escapar de allí.



51 UN SIMPLE RESBALÓN. Para acceder al Palacio hay que superar antes "a mano" los peligrosos abismos que lo rodean.



52 ¡MANOS ARRIBA! Para escapar de este lío, debéis aprovechar el apagón y no ser nada tacaños con la munición.



53



54



55



56

Palacio presidencial

OBJETIVOS

- Averiguar la identidad de "El Arca"

EQUIPO

- Pistola SC
- Cable Óptico
- SC-20k
- 3 Proyectiles de aceite
- 3 Cámaras Adhesivas
- 3 Descargas Adhesivas
- 2 Granadas de humo
- 2 Cámaras señuelo

EL EXPEDIENTE. Hay que subir a la cornisa, **agarrarse al borde opuesto (51)** y dejarse caer **de cornisa en cornisa**. Luego haced un **Salto Especial** para subir al siguiente saliente, otro **Salto Especial** para llegar a la **tubería**, y a subir arriba. Deslizaros por la cornisa, saltad a las demás plataformas y escalad la próxima tubería.

"Mazo" de guardias, ¿verdad? Id hacia más o menos la mitad del borde, subid junto a la barandilla y disparad al **francotirador** de la torre. Luego haced lo propio con el perro y el guardia, ¡y registradle! Dirigíos a la fuente y usad el **código**. Id por la izquierda y bajad las escaleras que llevan a la trampilla. Tras coger los **kits**, llegaréis a una galería. Nada de ir por los lados, que tiene **dispositivos láser**. Id de frente y entrar por las puertas que llevan a la **Ganzúa desechable**. Antes de salir, usad el **cable óptico** para ver a los guardias. Avanzad tras ellos y entrad por la puerta de la izquierda. Si miráis las escaleras con la **visón térmica**, veréis más rayos. Podéis esquivarlos con un **Salto Especial**, al igual que lo siguientes.

Acabad con la guardia de élite, usando la **cámara de señuelo y las descargas**. Tras registrar los cuerpos, subid al piso de arriba e introducid el **código**. Más guardias: llamad su atención para que se dirijan a la zona oscura de las escaleras. Girad a la izquierda e id hacia la puerta cuando la cámara blindada gire en sentido opuesto. Abridla con la **ganzúa** y esquivad los **rayos**, saltando o agachándoos cuando corresponda. Acabad con el guardia que hay dentro cuando os dé la espalda, y usad el "ordenata".

NIKOLADZE. Tras la puerta que hay al fondo del pasillo os espera otra **cámara blindada**. Disparad a las luces e introducid el **código** en la puerta que hay al fondo. Disparad a todas las luces y, si podéis, no malgastéis balas contra los guardias: **las necesitáis mucho.**

Entrad en el **ascensor** que hay en el centro de sala y, buf, preparaos para una buena... ¡os han descubierto y os esperan en la biblioteca! Activad el **Fuego Automático** y corred, ¡corred como el viento! Id a toda prisa a la izquierda, apostaos a medio camino y disparad sobre los dos guardias. Luego, hacia el hueco que hay bajo la escalera de la biblioteca. Desde esa posición, disparad sobre las luces y lanzad una **granada de humo** para rematar a los dos guardias restantes.

Ya podéis entrar en la **bodega**, donde os espera un temeroso Nikoladze. Tras forzarle a usar el **escáner retinal**, **¡manos arriba! No os mováis (52)** si no queréis que os frían los hombres de Cristavi. Lambert te avisa de que apagará las luces en cinco segundos. Equipaos con el **fusil y las descargas** (o en su lugar, balas aturdidoras). Cuatro, tres, dos... ¡ahora! Disparad sobre el guardia que os apuntaba y corred hacia la izquierda. Desde allí, disparad a los soldados de la derecha, y avanzad agachados hacia las columnas centrales para acabar con los guardias restantes. Un buen truco es disparar cuando estén recargando. Después, si seguís a "Niko" llegaréis a un jardín. **Subid por la tubería de la izquierda (53)** cuando los guardias estén de espaldas. Acabad sólo con el primer guardia y entrad por la ventana.

Cuando aparezca en pantalla, corred por la balconada hasta ver la ventana de Nikoladze, y **acabad con él en Modo Francotirador (54)**. Cuando se abra la puerta del corredor, esperad a que salga el guardia. Una vez en el salón, **esperad ocultos tras la silla (55)** a que los tres guardias lleguen a la escalera. Después, disparadles a la cabeza de uno en uno. Id entonces hacia el fondo de la sala, subid al armario y saltad a la balconada. Abrid las puertas y, con cuidado, id al fondo de la sala y **descolgaros por la barandilla** del balcón opuesto. Dejaros caer suavemente mientras los guardias están de espaldas, abrid la puerta y, ¡listo! **¡Sois libres y habéis librado al mundo de Kombayn Nikoladze! Quizá el mérito se lo lleve el "Tito" Bush (56)**, pero habéis demostrado que formáis un gran equipo con Sam Fisher! HC

Samus Aran ya ha cumplido su misión. Ella solita ha acabado con todos los aliens de Tallon IV y, gustosamente, nos ha ofrecido todos los mapas y trucos que utilizó para vencer a sus enemigos.

METROID PRIME

CONSEJOS PREVIOS

1 **Haceos con el control.** Dado el completo control que se ha implementado en «Metroid Prime», lo mejor es que al principio aprendáis a hacer los movimientos básicos.

2 **No desperdiciéis la habilidad de haceros bola.** Viene de perlas para huir de los enemigos o para llegar rápidamente a lugares puntuales.

3 **Todos los enemigos tienen un punto débil.** Para saber cuál es, escanead a todos los enemigos que os encontréis por primera vez. Os ahorraréis problemas.

4 **Las cajas metálicas** esconden un montón de ítems. Destruidlas siempre que veáis alguna.

5 **Si cargáis el Beam de Samus,** podréis atraer hacia vosotros los ítems que se encuentren cerca de ella sin necesidad de desplazaros.

6 **Aprended a protegeros.** Los combates son muy numerosos durante la aventura, y algunos de ellos son realmente duros. Intentad utilizar los objetos que haya por los decorados para evitar ser alcanzados por los disparos de vuestros enemigos.

7 **Salvad siempre que podáis.** Los puntos para guardar la partida no abundad, así que salvad vuestro avance en cuanto haya ocasión.

Esta guía que os ofrecemos incluye los mapas de todos los mundos y consejos útiles para conseguir todos los objetos importantes que aparecen en el juego y acabar con los jefes. La fórmula ideal para disfrutar al máximo del juego y sacarle todo el partido posible.

La aventura da comienzo en un gran complejo espacial, lugar que sirve de tutorial para que os acostumbréis a los controles.

Lo primero que debéis hacer es probar el **cañón de fuerza** con los puntos rojos que veréis junto a un campo de fuerza. Aprended a utilizar el gatillo izquierdo para fijar los objetivos y disparar con más precisión. Cuando acertéis a los cuatro, tendréis que usar vuestro **escáner** para activar otros seis puntos rojos que protegen otro campo de fuerza. Volved a disparar a los puntitos para poder avanzar hasta el interior del complejo. Luego debéis.buscar un pasadizo por el que se cuelan unos pequeños aliens y **transformaros en bola** para acceder a una pequeña sala, donde podréis descargar el mapa del complejo. Volved sobre vuestros pasos y, al poco tiempo, preparaos para el primer combate serio. Un par de Piratas Espaciales saldrán a vuestro encuentro, así que dadles su merecido con el **cañón de fuerza y los misiles.**

Lucha contra la Reina Parásito

Cuando os libréis de los Piratas veréis cómo un gran bicho se dispone a atacaros. Fijad la **cámara** en él y empezad a dispararle misiles y bolas de energía por el hueco que hay entre el campo de fuerza que protege al alien. Éste se defenderá lanzando una especie de líquido corrosivo por la boca, que os causará bastante daño si logra impactaros. Si lo hacéis bien, doblegaréis a esta criatura en menos de cinco minutos, pero no debéis cantar victoria, porque debido a tanto disparo el complejo está a punto de estallar.

Tenéis unos pocos minutos para escapar, así que empezad a correr. Para ahorrar tiempo, lo mejor que podéis hacer es **transformaros en bola** siempre que veáis un pasillo largo para avanzar más rápido.

Llegando al final del recorrido, veréis cómo Meta Ridley, un ave gigante con malas pulgas, se interpone en vuestro camino. Utilizad el **Rayo Enganche** para llegar a la otra parte de la habitación y podréis salir del complejo en vuestra nave. Sin embargo, una inoportuna explosión os dejará sin habilidades de manera temporal. Así pues, debéis aterrizar en el planeta Tallon IV por dos motivos: destruir al mencionado Meta Ridley y recuperar progresivamente todas las habilidades (y aprender algunas nuevas). ¡Ahora comienza la verdadera aventura!

Lanzamisiles



LOS MISILES son vitales para poder destruir a los rivales más poderosos, como los jefes.

Cañón



EL BLASTER DE FUERZA es el más rápido de todos, pero su poder de ataque es limitado.



LAS DESCARGAS ELÉCTRICAS vienen fenomenal para destruir a los robots.



EL CAÑÓN DE HIELO es capaz de congelar a la mayoría de los adversarios. Muy potente.



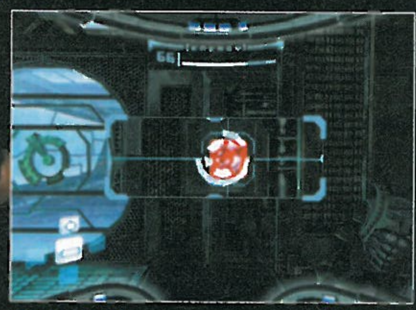
Y EL DE PLASMA es el no va más en armas de destrucción masiva. La mejor de todas.

Traje climático

Sistema de visores



EL DE COMBATE es el ideal para dar caña a los enemigos. Lo utilizaréis con frecuencia.



EL ESCÁNER os facilita información sobre los objetos y rivales que os rodean.



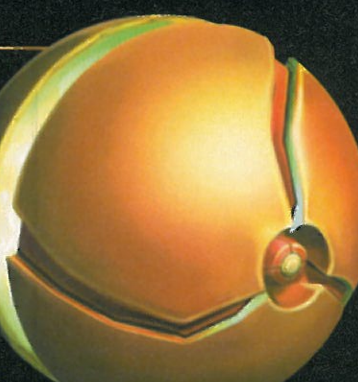
EL VISOR TERMAL nos permite, entre otras cosas, ver en las zonas más oscuras.



EL DE RAYOS X se utiliza para inspeccionar, incluso a través de las paredes.

Morfosfera





HACERSE BOLA es una de las habilidades más curiosas que posee Samus. En este estado la chica puede colarse por cualquier rincón del escenario... ¡y encima poner bombas!

LAS ARMAS DE SAMUS

La "hunter" espacial

ESTA ATRACTIVA MUCHACHA, cazarrecompensas de profesión, es el terror de los Piratas Espaciales y del resto de malvados aliens que habitan el planeta Tallon IV. Sus geniales habilidades y su ultramoderno armamento la hacen casi indestructible.


1


2


3

TOMA DE CONTACTO

Superado el nivel inicial, con la nave iréis a parar a la superficie de Tallon IV, lugar donde se desarrolla la mayoría de la aventura. Esta zona es una de las más extensas del planeta pero, por contra, su dificultad no es demasiado exigente. Investigad a fondo cada rincón del decorado, porque es uno de los niveles que más secretos guarda. Por otra parte, en la superficie Tallon sólo hay un enemigo final, Meta Ridley, el ave que conocisteis en el tutorial.

1. LOS ENEMIGOS que esperan en Tallon Overworld no son nada complicados. Suelen ser de pequeño tamaño y generalmente son fáciles de doblegar. Tan sólo tenéis que preocuparos de los duros Piratas Espaciales.

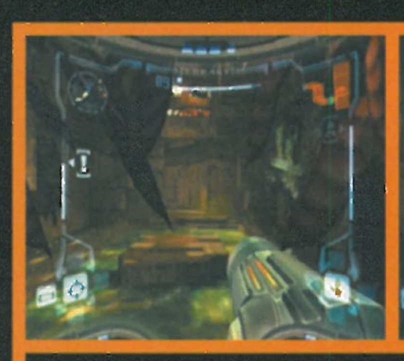
2. LOS OBJETOS más importantes que encontraréis aquí son las Botas Espaciales y el Visor de Rayos-X. Las primeras os permiten dar doble salto, mientras que con el visor podréis ver a través de las paredes. Son dos de los objetos más importantes del juego.

3. LOS SECRETOS que esconde este lugar son muy numerosos. En total, podéis recoger hasta ocho Potenciadores de Misiles y dos Contenedores de Energía extra. Echad un vistazo al mapa para encontrarlos todos.

MAPA I

Superficie de Tallon

En este lugar es donde comienza la verdadera aventura. Esta zona se corresponde con la parte más exterior de Tallon IV.

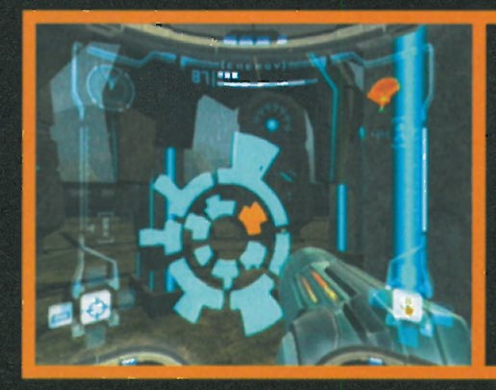






Las Botas Espaciales

Al poco tiempo de comenzar el viaje por Tallon IV podréis recoger las famosas Botas Espaciales de Samus, objetos que le permiten dar un utilísimo doble salto en el aire. Su localización es sencilla, pues se encuentran en una pequeña dependencia que hay en la parte posterior de la zona donde está vuestra nave espacial. Cuando las recojáis, debéis volver a inspeccionar todos los decorados por los que ya hayáis pasado, puesto que con esta nueva habilidad podréis alcanzar partes del escenario antes inaccesibles. Además, vienen muy bien para esquivar ataques de los rivales.



Primer Artefacto

EXISTEN 12 ARTEFACTOS como el de la imagen repartidos por el planeta Tallon IV, y su localización es fundamental para poder acabar la aventura. El más fácil de obtener de todos es el Artefacto de la Verdad, que se encuentra situado justo en el medio del Templo Chozo, en una zona no muy lejana del lugar donde aterrizasteis. Lo más normal es que éste sea el primero que recojáis, ya que los demás están bastante mejor escondidos que éste...



Enfrentamiento con Meta Ridley

Este bicho alado, que lleva molestando toda la aventura, os plantará cara al final del juego. Primero volará hacia vosotros lanzando bombas desde el cielo, que debéis esquivar para luego contraatacar disparándole con el lanzamisiles y el cañón de plasma. Cuando le quitéis unos dos tercios de su vida, el bicho perderá sus alas y os atacará desde el suelo. Ahora es mucho más peligroso (tened cuidado con su cola, sus cargas frontales y los disparos que salen de su boca), así que fijad la cámara en él y atacadle de nuevo con las armas más potentes.

RUINAS CHOZO

BOTAS DE SALTO ESPACIAL

RUINAS CHOZO

CAVERNAS MAGMOOR

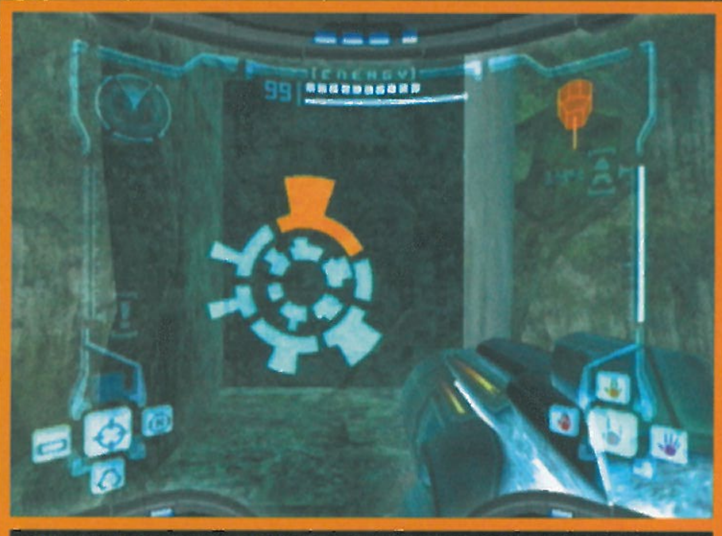
RUINAS CHOZO

MINAS DE PHAZON

VISOR DE RAYOS X

LEYENDA

- ELEVADORES HACIA OTROS NIVELES.
- ZONA PARA RECARGAR MISILES.
- ZONA PARA GUARDAR PARTIDA.
- OBJETO IMPORTANTE.
- TANQUE DE ENERGÍA.
- POTENCIADOR DE MISILES.
- ARTEFACTO CHOZO.
- BOMBA DE FUERZA.



Artefacto Chozo

Esta pieza la obtendréis al final de la aventura, pues se encuentra justo en la sala donde obtuvisteis los Rayos-X. Para dar con él, debéis nadar un poco y, convertidos en bola, poner una Bomba de Fuerza. ¡Voila! Artefacto al canto.



Visor de Rayos-X

A diferencia de las Botas Espaciales, conseguiréis este "trasto" llegando al final de la aventura. Su uso es fundamental para localizar varios objetos secretos (entre ellos varios artefactos Chozo) que permanecen ocultos a los ojos de Samus. Para obtenerlo debéis ir al lugar donde se encuentra el árbol gigante y trepar por él con la ayuda de la Spider-Ball, para luego acceder a una sala superior de la que, por cierto, sólo podréis salir después gracias a la ayuda de este aparato.

MAPA 2

Cavernas de Magmoor

Esta zona interior del planeta está totalmente inundada por lava incandescente. Andaos con ojo para no caeros en ella.


1


2


3

COMO EN EL INFIERNO

La segunda zona a la que podréis acceder son unas cavernas situadas en el interior de Tallon IV, que se encuentran inundadas por lava. Para poder entrar en ellas necesitáis una nueva armadura que resista altas temperaturas, así que id a por ella antes de bajar hasta aquí. Este lugar es algo más difícil que el anterior, aunque por suerte no tendréis que enfrentaros a ningún jefe importante aquí dentro.

1. LOS ENEMIGOS que pueblan los decorados son unos seres muy resistentes a las altas temperaturas (olvidaos del Rayo de Plasma) pero, en cambio, el frío intenso no les sienta nada bien. Por tanto emplead el Cañón de Hielo (cuando lo consigáis, claro) siempre que estéis en este lugar. Ya veréis cómo vuestra salud os lo agradecerá.
2. LOS OBJETOS que tenéis que encontrar en este cálido lugar son el potente Rayo de Plasma y el eficaz Difusor de Hielo, dos nuevas y contundentes ampliaciones para el arma principal de Samus.
3. LOS SECRETOS que oculta las Cavernas de Magmoor no son muchos, pero sí que están bien escondidos. Aún así, si buscáis con detenimiento vais a poder haceros con tres Potenciadores para Misiles, un Tanque de Energía y una Bomba de Fuerza.



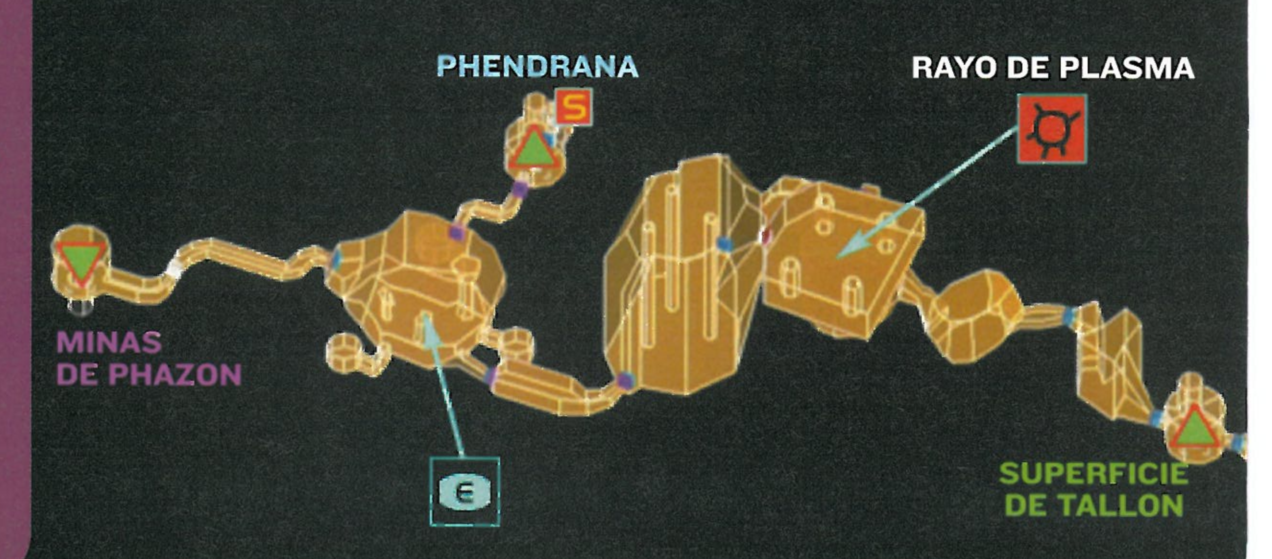
Conseguid el Difusor de Hielo

Aunque no es que sea fundamental para superar la aventura (podéis pasar sin él perfectamente), lo cierto es que esta ampliación para el Rayo de Hielo viene bien para situaciones puntuales. Y más concretamente, viene muy bien para congelar a varios enemigos que estén más o menos cerca vuestro. Para poder haceros con él debéis ir primeramente a la Sala de Control (Monitor Station) y penetrar por el túnel que se encuentra parcialmente bloqueado. Emplead una de las Bombas de Fuerza para habilitar el camino y ya podéis conseguir el Difusor.

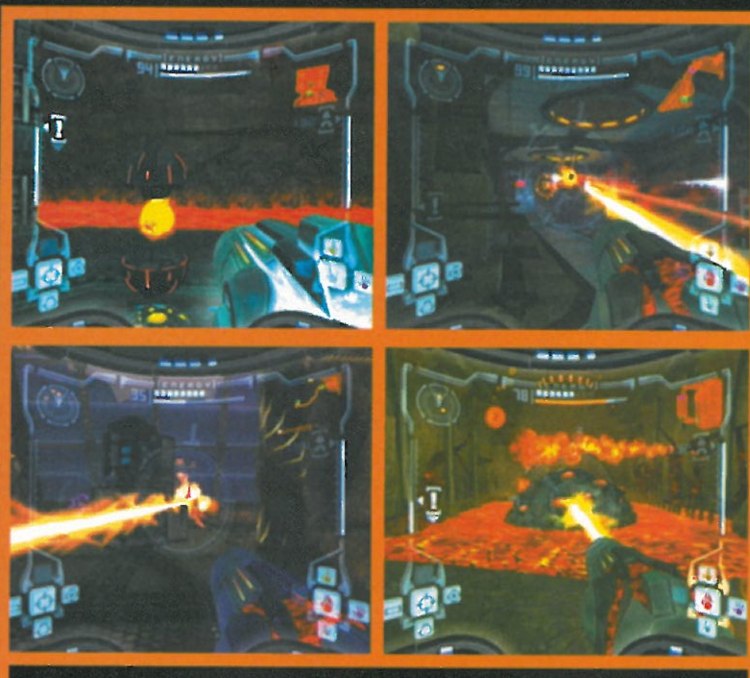


Artefacto de la Naturaleza

ID HACIA EL LAGO DE LAVA, y una vez allí, emplead el Visor de Rayos-X para divisar el artefacto, que se encuentra alojado en el interior de una de las columnas de piedra centrales. Cuando lo localicéis, lanzad un Supermisil (ya sabéis, cargad el Cañón de Fuerza y lanzad un misil) y derribaréis parte de la columna. Ahora ya sólo os queda dar un pequeño salto (¡cuidadín con la lava incandescente!) para recuperar otro de los artefactos Chozo.

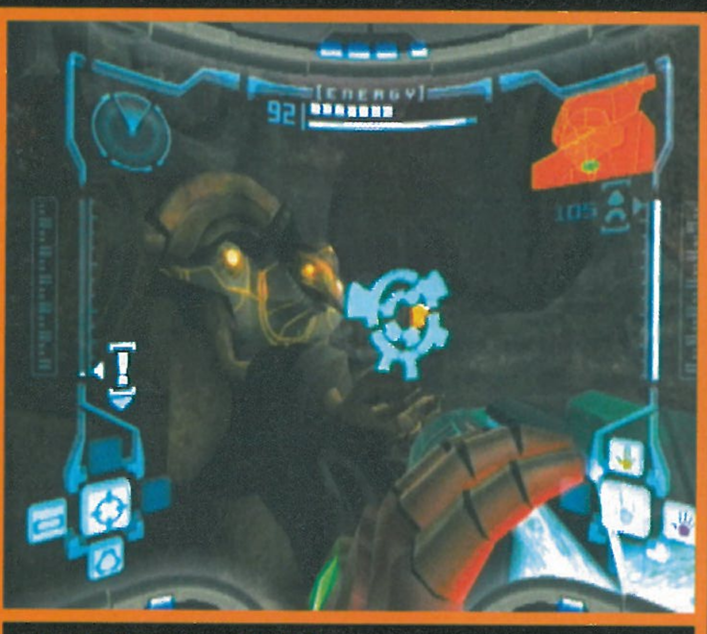






El Rayo de Plasma

El arma definitiva de Samus es el Cañón de Plasma, o lo que es lo mismo, un rayo de fuego capaz de destruir a la gran mayoría de enemigos con suma facilidad. Para haceros con el cacharro, debéis dirigiros a la zona de Magmoor donde se encuentran tres grandes pilares por los que debéis ir escalando (tendréis que transformaros varias veces en bola y utilizar el Turbosfera) hasta que lleguéis arriba del todo. Una vez allí, convertiros en bola de nuevo y emplead la habilidad Aracnosfera para ir pegado por los tramos amarillos (cuidado con los pequeños bichos que pululan por ahí). Luego ya sólo queda acceder a una pequeña salita, donde estará esperando este accesorio. Seguro que cuando probéis su eficacia (en Phendrana causa sensación) no querréis utilizar ninguna otra de vuestras armas. ¡Es la caña!



Artefacto de Fuerza

Este objeto se encuentra en una estancia contigua a la Sala de Control, así que id para allá. Una vez allí, dirigíos hacia la parte de arriba (tendréis que usar las Botas Espaciales) y transformaos en bola. Activad un mecanismo a base de Turboesfera y haced que suba un puente. Este camino os lleva a una pequeña sala donde podéis recoger el Artefacto, que está custodiado por una estatua Chozo. Por cierto, en esta misma sala también podéis obtener una Bomba Extra.

LEYENDA

- ELEVADORES HACIA OTROS NIVELES.
- ZONA PARA RECARGAR MISILES.
- ZONA PARA GUARDAR PARTIDA.
- OBJETO IMPORTANTE.
- TANQUE DE ENERGÍA.
- POTENCIADOR DE MISILES.
- ARTEFACTO CHOZO.
- BOMBA DE FUERZA.









EL ANTIGUO REINO CHOZO

En este inquietante lugar habitaron los Chozo, una antigua civilización, hace cientos de décadas, y sus escritos facilitan pistas de vital importancia a nuestra heroína. Su imperio desapareció tras la llegada de los Piratas Espaciales, quienes arrasaron su cultura y exterminaron su raza. Este es el mapeado más extenso de Tallon IV, y los aliens son bastante más numerosos e inteligentes en general. Y por si esto fuera poco, aquí os esperan nada menos que tres jefes finales, uno de ellos realmente peligroso.

1. LOS ENEMIGOS que os vais a encontrar en esta zona son tan numerosos como difíciles de eliminar. Además, su variedad es muy significativa. Tenéis que ir con mayor precaución que en las dos estancias anteriores.

2. LOS OBJETOS que tenéis que encontrar en las ruinas son variadísimos, desde nuevas armas como el Rayo de Carga, Rayo de Hielo, el Lanzallamas o el Lanzador de Misiles, hasta nuevas habilidades y trajes, como el Morfosfera, las Bombas o el Traje Climático.

3. LOS SECRETOS que esconde este mapeado también son muy abundantes. Aquí dentro existen potenciadores de Misiles, Tanques de Energía y Bombas.

MAPA 3

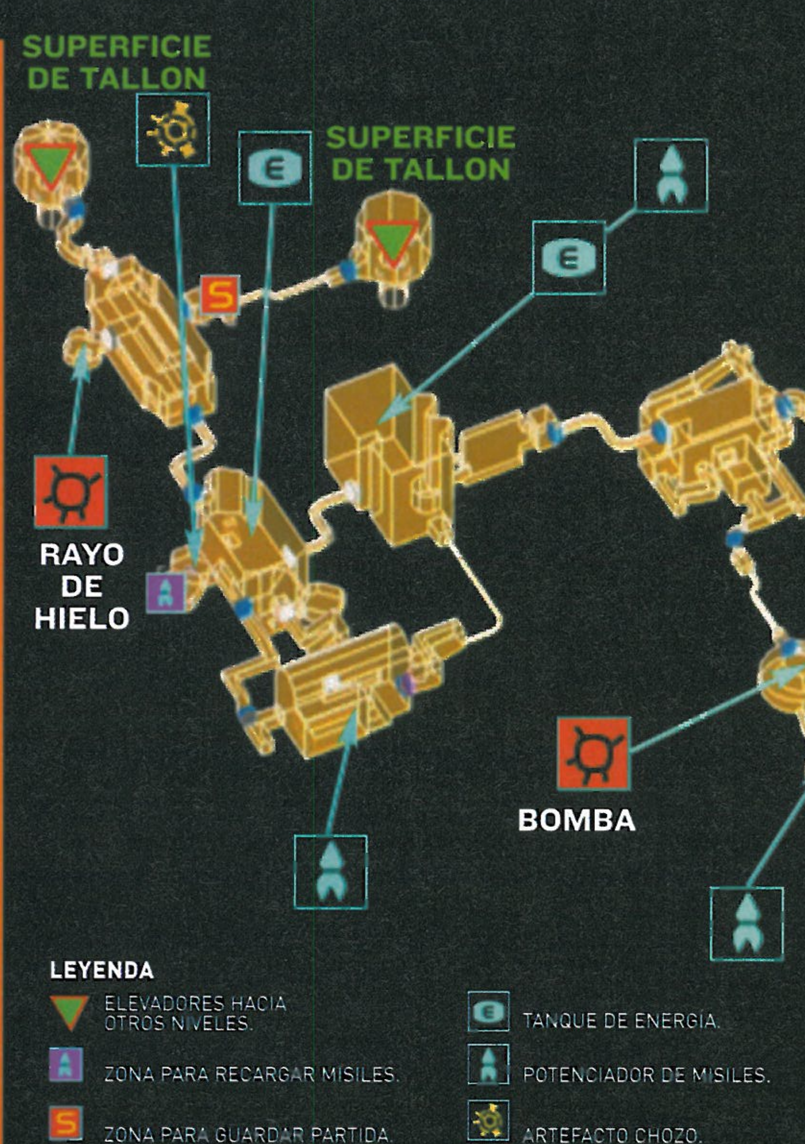
Ruinas Chozo

En este lugar residía la civilización Chozo, una raza de seres que desapareció tras la llegada de los Piratas Espaciales.



Eliminad al "Avispero"

Este bicho es muy sencillo de eliminar: únicamente tenéis que eliminar las avispas que él os envía (echad un vistazo al rádar) lo más rápido que podáis, y luego lanzarle unas cuantas rondas de misiles.



LEYENDA

- ELEVADORES HACIA OTROS NIVELES.
- ZONA PARA RECARGAR MISILES.
- ZONA PARA GUARDAR PARTIDA.
- OBJETO IMPORTANTE.
- TANQUE DE ENERGÍA.
- POTENCIADOR DE MISILES.
- ARTEFACTO CHOZO.
- BOMBA DE FUERZA.



Recoged los tres Artefactos

EL ARTEFACTO SALVAJE, EL ARTEFACTO DE LA VIDA Y EL ARTEFACTO DEL MUNDO se encuentran, respectivamente, en la Cúpula del Sol, en la Cámara de la Torre y en la Cámara de los Ancianos. Quizá el más difícil de conseguir sea el primero, pues tenéis que derrotar a tres fantasmas Chozo (sólo podéis abatirles con el Cañón de Fuerza) y son bastante durillos de abatir. Las otras dos piezas os causarán muchos menos quebraderos de cabeza.



LANZALLAMAS

SUPERFICIE DE TALLON

x3

x2

MORFOSFERA

LANZAMISILES

TRAJE CLIMÁTICO

RAYO RECARGA

CAVERNAS MAGMOOR



El Incinerador

Se trata de una especie de cilindro metálico que emite fuego por varias de sus salidas y a diferentes alturas. Además, cuenta con la ayuda de un enjambre de abejas de guerra. Para vencerle, tenéis que apuntar a su parte superior varias veces con algún arma contundente, como pueden ser los misiles. Lo único que debéis tener en cuenta es que cada vez que le acertéis girará más rápido, por lo que os costará más trabajo esquivar sus ataques. Aún así, y al igual que la criatura anterior, este trasto no opondrá mucha resistencia.





La Planta Flaaghra

Esta gran planta supone el primer jefe "serio" al que debéis plantar cara. Sus patrones de ataque resultan más o menos variados: es capaz de lanzar desde plantas venenosas hasta potentes bolas de energía, aparte de intentar cazaros con sus tentáculos. Para acabar con ella debéis acertar con el Rayo de Fuerza Cargado a una especie de paneles solares que hay repartidos por la habitación. Éstos provocarán que la planta quede KO durante unos instantes. Aprovechad para haceros bola y dejad una bomba en los pasillos que llevan hasta ella.

MAPA 4

Phendrana

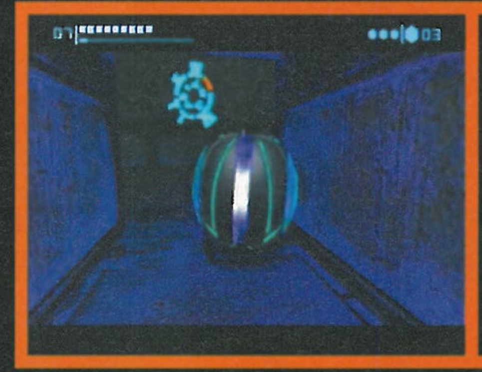
La parte helada de Tallon IV es tan bella como peligrosa. A partir de ahora la aventura se vuelve bastante más difícil.





Jefe Sheegoth

Esta auténtica bestia parda es el primer gran rival que os atacará en Phendrana. Su resistencia es limitada, pero aún así es un rival bastante durillo. Sus ataques, aunque son bastante toscos, hacen bastante daño. Consisten en hacer cargas frontales (fáciles de esquivar con movimientos laterales) y en lanzar un aliento gélido, que tenéis que evitar a toda costa alejándoos de él. Si intentáis dispararle sin más, los pinchos de su espalda absorberán los impactos y no le causaréis daño alguno. El truco consiste en acertarle en su boca justo después de que lance su aliento.



Recoged los Artefactos

OTROS TRES ARTEFACTOS OS ESPERAN EN PHENDRANA. Uno se encuentra en la Torre de Control (debéis derribar una de las torres que hay en el decorado con un misil), otro en el Templo de Hielo de Chozo (en el que tenéis que derretir con el Rayo de Plasma el hielo de la estatua) y, finalmente, el tercero se halla en la sala Eje de Phendrana, donde tenéis que utilizar el Visor de Rayos-X para localizar una puerta secreta. Id por ella y lograréis la pieza.

El Monstruo de Piedra

Esta criatura que tenéis aquí se llama Thardus, y es un bicho construido a base de piedras. Su característica más llamativa es su gran resistencia a toda clase de disparos, por lo que acabar con él requerirá de grandes dosis paciencia. Sus ataques principales son lanzar rocas, girar sobre sí mismo para intentar aplastaros y enviar ondas heladas por el suelo. Para acabar con él debéis utilizar varias veces el Visor de Infrarrojos para localizar sus puntos débiles y, una vez que los hayáis fijado, pasar al Visor de Combate y dispararle grandes cantidades de misiles y Bolas de Energía.



1



2



3



EL DESIERTO HELADO

Phendrana puede que sea el lugar más vistoso de todo Tallon IV, pero no os confiéis demasiado. También es uno de los sitios más peligrosos que existen, debido a la cantidad de bichos que hay dispuestos a atacaros y a su resistencia. Además también tendréis que superar varias secciones de plataformas de cierta complejidad, y encima os va a tocar abatir a sendos bichos de los gordos.

1. LOS ENEMIGOS que os vais a encontrar en esta zona son la antítesis de los que pueblan las cavernas Magmoor. Resisten bien el frío, pero el calor les da pánico. Vamos, que en cuanto tengáis el Rayo de Plasma os podréis convertir en un ser casi indestructible para ellos.

2. LOS OBJETOS que no debéis pasar por alto en Phendrana son el Supermisil, el Rayo de Ondas, la Aracnosfera, la Turbosfera, el Visor Termal o de Infrarrojos y el Traje Gravitatorio. Además, la gran mayoría de estos objetos son verdaderamente útiles.

3. LOS SECRETOS que podéis encontrar en este mundo también son muy numerosos. Es posible recoger hasta ocho Potenciadores de Misiles, tres Tanques de Vida y dos Bombas. Lo malo es que para hallarlos tendréis que hacer un buen uso del escáner y de los demás visores que tiene Samus.

Obtened el Rayo de Ondas

Este nuevo arma para Samus es quizá la más versátil de todas. Con ella podéis activar varios conductores de fuerza que permiten la apertura de puertas selladas y cosas por el estilo, iluminar zonas totalmente a oscuras, y acabar con facilidad con los robots vigilantes que merodean por algunas dependencias. Para obtenerlo, sólo tenéis que derrotar a Sheegoth, el monstruo gigante que os mostramos en la página anterior.



MAPA 5

Minas Phazon

En las profundidades de las minas se encuentran los rivales más duros y los puzzles más complicados. ¿Preparados?

Pirata Omega

Esta criatura es la evolución final de los Piratas Espaciales, un ser diseñado para destruir toda clase de vida. Por suerte, su energía es muy limitada, por lo que aguanta muy pocos disparos. Debéis evitar sus ataques (basta con mantener las distancias) y acertarle varias veces hasta que desaparezca. Cuando lo haga, mandará varia criaturas para darle tiempo para recuperarse. Cuando esto suceda, poneos el Visor de Rayos-X, evitad a los enemigos que pululen por el escenario y localizadle. Cuando lo hagáis lanzadle varios Supermisiles. Ya veréis cómo al final el tipo no es tan fiero...



Los últimos Artefactos

DOS PIEZAS MÁS OS ESPERAN EN LAS MINAS. Una se encuentra escondida en el Túnel de las Minas Phazon, en un camino que se encuentra bloqueado. Usad una bomba para habilitarlo y coged el Artefacto. La otra se encuentra en la sala de Investigación de Élite. En ella debéis eliminar a la criatura que la custodia (evitad sus ataques y contraatacad) y podréis recoger la última de las piezas. Ahora por fin podéis llevarlas al Templo Chozo de la Superficie Tallon IV.







El Robot Centinela

Este bichejo, que protege las Bombas de Fuerza, es uno de los rivales más difíciles de vencer si no sabéis cómo hacerlo. Menos mal que para eso estamos nosotros... Sus ametralladoras causan bastante daño y son difíciles de esquivar, por lo que os recomendamos que entréis directamente en un duelo cuerpo a cuerpo contra él. Lo malo es que no es posible fijar la cámara sobre él, sus ondas eléctricas distorsionan la seña de vuestro Visor, y además sólo podéis debilitarle con el Cañón de Fuerza y los Misiles. Esto hace que tengáis que apuntarle manualmente y con precisión.

1



2



3



EL MUNDO MÁS DURO

En el último nivel del juego os las veréis con los rivales más duros, los puzzles más ingeniosos y los peligros más difíciles. Lo mejor que podéis hacer es avanzar con tiento y salvar la partida siempre que podáis. Al final del viaje os encontraréis con el poderoso Jefe Final, el Metroid Prime, quien os pondrá en graves apuros.

1. LOS ENEMIGOS que se encuentran en esta parte del planeta son los más agresivos. Los peores son las Metroid (en distintos estados), que os chuparán la energía en cuanto os vean. Utilizad el Rayo de Hielo para eliminarlas con más facilidad (el frío las debilita). Si tenéis la desgracia de que os pillen desprevenidos, convertíos en bola y lanzad una bomba de fuerza para eliminarla.

2. LOS OBJETOS que tenéis que obtener en las Minas Phazon son el Lanzallamas, el Rayo de Enganche, el Látigo de Ondas Eléctricas, la Bomba de Fuerza y el Traje Phazon, fundamental para evitar la radiación que emite el Phazon. Lo malo del asunto es que os va a costar bastante más trabajo de lo habitual conseguir cada uno de estos ítems.

3. LOS SECRETOS de las minas están bien protegidos, pero si "husmeáis" bien la zona podréis recoger nada menos que nueve Potenciadores de Misiles y dos Tanques de Energía.

LEYENDA

ELEVADORES HACIA OTROS NIVELES.

ZONA PARA RECARGAR MISILES.

ZONA PARA GUARDAR PARTIDA.

OBJETO IMPORTANTE.

TANQUE DE ENERGÍA.

POTENCIADOR DE MISILES.

ARTEFACTO CHOZO.

BOMBA DE FUERZA.

RAYO ENGANCHE

LÁTIGO DE ONDAS

SUPERFICIE DE TALLON

CAVERNAS MAGMOOR

TRAJE PHAZON

BOMBA DE ENERGÍA







El Combate Final

Al final del camino os espera el Metroid Prime, una criatura de gran capacidad destructiva creada por los Piratas Espaciales. Este enfrentamiento tiene dos fases. En la primera debéis hacer añicos su caparazón cambiando constantemente de arma (fijaos en la tonalidad que vaya adquiriendo su coraza para adivinar con qué arma dispararle). Cuando lo logréis, podréis encarar a la Metroid Prime en su estado puro, sin caparazón, y ahora sólo es vulnerable a los ataques con fluido Phazon. Para ello debéis situaros justo encima de los charcos de Phazon que va dejando la criatura, y acertarla varias veces (emplead los distintos visores para localizarla). Con paciencia, la venceréis.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Estoy harto de ser el protagonista de este espacio. Mientras respondo a vuestras cartas, os presento a mis primos, que se ganan la vida como, ejem... "azafatos".

Xbox Live! da sus primeros pasos

Hola Yen, tengo una Xbox y quisiera hacerte algunas preguntas sobre unos juegazos para esta consola, a ver si tú eres capaz de contestármelas:

He oído en Internet que «Shenmue 2» saldrá con los textos y voces en inglés. ¿Es verdad?

Pues sí, pero al menos incluye de regalo el disco con la película de «Shenmue», aquella que se estrenó sólo en Japón con los vídeos FMV de la primera parte.

Tengo el juego «Halo» y estoy deseando que termine el año para poder disfrutar de «Halo 2». ¿Podrías decirme si la segunda parte seguirá la línea de juego de la primera? ¿Tendrá juego online?

El sistema será el mismo (un shoot'em up subjetivo en el que puedes dar órdenes a un grupo), y el argumento continuará la historia del primero, con las razas alienígenas atacando ahora la Tierra. ¡Y claro que tendrá un modo multijugador online! Eso sí, al final saldrá en el 2004...



«SPLINTER CELL» Desde el mismo día de activación del servicio Xbox Live!, de Microsoft, para el juego en red con Xbox, podéis descargar una fase extra para este juego. Se llama "Kola Cell", y no es la fase extra de la versión de PS2.

También poseo el juegazo «Splinter Cell», para mi gusto es el mejor juego que ha pasado por el mundo de los videojuegos, es una gozada. Ahí va la pregunta: ¿El contenido que se podrá bajar a través de Xbox Live! será lo mismo que se añadirá a las versiones de GameCube y PS2?

No exactamente. La fase extra para Xbox que os podéis bajar desde el mismo 14 de marzo se llama Kola Cell, y os obligará a usar vuestras habilidades y armamento específico a lo largo de cuatro objetivos consecutivos.

Raúl García García (Guipúzcoa)

La pregunta del mes

¿Cómo será la versión de «Splinter Cell» en GameCube?

En el reportaje del mes pasado dijisteis que «Splinter Cell» saldrá para PlayStation 2 y GameCube, pero sólo hablábais del de PlayStation 2. ¿Cuándo saldrá el de GameCube, y qué novedades traerá? He oído que tendrá conectividad con Game Boy Advance.

«Splinter Cell» saldrá para GameCube en junio y, efectivamente, ofrecerá opciones extra al conectarse con la versión de GBA: Se podrán desbloquear 5 nuevos niveles para GBA, y se podrá usar la portátil para ver minimapas de la versión de GameCube, además de permitir acceso remoto a ordenadores y armas, incluyendo la mina de pared. Para colmo, la versión de GameCube tendrá como novedad una potente arma nueva: una destructiva bomba adhesiva.

Víctor Manuel Fernández Almendro (Cádiz)

Cuestiones variadas

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una PlayStation 2 y una GBA, así como unas cuantas dudas que espero me resuelvas:

Tengo un Multitap, y nos solemos juntar 7 u 8 amigos para jugar. ¿Qué juegos están bien con modo multijugador, teniendo en cuenta que ya poseo el «Quake 3», «Tekken Tag Tournament», «Soldier of Fortune», «Pro Evolution 2» y «WRC 2 Extreme»?

Tío, si los tienes casi todos. De los que merecen la pena, te queda el «NBA Live 2003», que permite jugar hasta 8 personas.

¿Sabes si saldrá «Winning Eleven 6 Final Evolution» en nuestro país? ¿Qué novedades trae?

No, se trata de una actualización del juego (la segunda que hacen en Japón de «Winning Eleven 6»), en la que se mejoran un poco los gráficos y animaciones, aparece una intro nueva... y no mucho más, la verdad.

¿Saldrá finalmente «Los Sims» para Game Boy Advance?

No parece probable.

¿Cuántos «Castlevania» hay para PSone? ¿Cuál era el mejor?

Dos: «Castlevania: Symphony of the Night» y «Castlevania Chronicles». Personalmente, me gustó más el «Symphony».

¿Saldrá alguno en Game Boy Advance o PlayStation 2?

Me alegra que me hagas esa pregunta, porque se ha anuncia-

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

do un nuevo «Castlevania» para finales de año en PS2, programado por su creador original, Koji Igarashi, así como otro nuevo para GBA, que se llamará «Castlevania Aria of Sorrow», y saldrá después del verano.

¿Me puedes decir si los coches de «Burnout 2» son verdaderos?

No, no lo son, pero si le echas algo de imaginación, verás que están ampliamente inspirados en coches reales, como el Viper.

¿«Tekken 4» tiene dos DVD, no? ¿Para qué sirve el segundo?

Me temo que te equivocas, colega, porque sólo viene un disco.

Israel Bleda (Valencia)

Segundas partes nunca fueron...

@ ¡Hola Yen, me llamo Jorge, y tengo una GameCube, una PlayStation 2 y unas preguntillas:

¿Sabes si Nintendo tiene planeado hacer algún juego sobre la clásica saga «Earthbound»? Me parece un juego muy bueno, pero como licencia está un poco desaprovechada, ¿no lo crees?

Mira, precisamente acabo de oír rumores hablando de una posible continuación de la saga.

¿Qué otros juegos online a corto plazo saldrán para GameCube tras «Phantasy Star Online»?

«Ghouls'N Ghost», aunque olvídate de eso del "corto plazo".

He leído en muchos sitios que «Devil May Cry 2» confirma eso de que "segundas partes nunca fueron buenas". ¿Acaso es que no está a la altura de lo esperado?

El verdadero hándicap que tiene es que no logra sorprender como el primero. Ha mejorado en algunos aspectos, y desde luego es un juegazo, pero es cierto que aspectos como los combates o las cámaras le han hecho perder una parte de su gracia.

Jorge García Martínez (e-mail)

« «DEVIL MAY CRY 2» ES UN GRAN JUEGO, PERO ASPECTOS COMO LOS COMBATES O LAS CÁMARAS LE HAN HECHO PERDER PARTE DE GRACIA »



«CASTLEVANIA ARIA OF SORROW» La gran novedad de esta entrega es que estará ambientado en un futuro cercano. El enemigo no será el clan vampírico de Belmont, y podremos tomar habilidades de los "bichos" muertos y utilizarlas como armas.

Los botones de GameCube

@ Me gustaría que me respondieras a unas cuantas preguntas que rondan por mi cabeza desde hace ya algún tiempo.

En los mandos de mi GameCube, cada botón tiene una letra (A, B, C, L, R, X, Y, y Z). ¿Por qué se llaman así? ¿Por qué Nintendo les ha puesto esas letras?

Hombre, de alguna manera tendremos que identificarlos (en las consolas de Sony, como sabrás, decidieron poner figuras geométricas). Los únicos que sí tienen significado son L y R, que se refieren a Left (izquierda), y Right (derecha), pero eso tampoco era difícil de adivinar, ¿no?

En «Final Fantasy Crystal Chronicle», aparte de poder jugar con cuatro coleguillas, ¿podré jugar sólo, aunque haya tres personajes controlados por la consola?

Por supuesto.

¿Va a salir algún juego revolucionario en GC (como «Halo», «Splinter Cell», «GTA3», «GT3», etc.), como han salido para otras consolas, aparte de los ya conocidos «Mario Kart», «Zelda», «Final Fantasy», «Metroid Prime»...?

Estáte muy atento al inminente E3 de Los Angeles, porque allí verás cosas nuevas sobre «Donkey Kong» y... «Pokémon».

He oído que pronto va a salir una versión de «Pro Evolution Soccer» («Winning Eleven 6», concretamente) para mi consola. ¿Qué noticias hay de esto?

La cosa sigue un poco en el aire, porque aunque el juego ya está disponible en Japón (han sacado la versión «Winning Eleven 6 Final Evolution»), fuera de allí Sony tiene atada la exclusividad del juego en PlayStation 2, y a Konami le está costando convencerles. Ya veremos qué pasa.

Alexander Artola Fuentes (e-mail)

Problemas con la imagen

@ Hola Yen, sólo tengo una pregunta que hacerte:

Me gustaría saber por qué da problemas conectar una consola a un televisor con pantalla grande, y qué tipo de problemas da.

Que yo sepa, no da ningún tipo de problemas sea cual sea tu televisor, salvo que tengas costumbre de dejar mucho tiempo pausada la imagen, en cuyo caso se podría dañar el tubo de imagen con el paso de los años.

¿Puede dar el mismo problema si la conecto a una televisión de las planas (de plasma o de cristal líquido), o a un ordenador con un monitor bastante grande?

No, no tiene por qué ocurrir nada. Lo único que no es aconsejable utilizar, según tengo entendido, son los proyectores.

Javier Velasco Barrero (e-mail)

vuestra OPINIÓN

La portada de la discordia

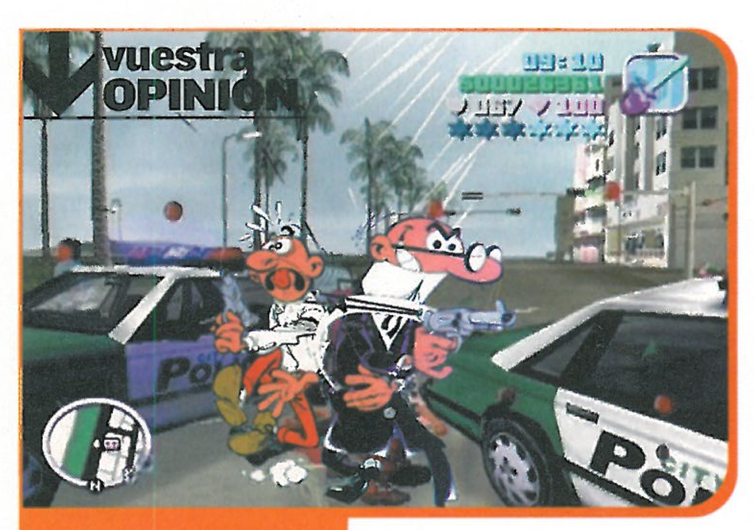
Alejandro Sánchez Zaragoza (e-mail)

Me gustaría manifestar mi disgusto al llegar al kiosco para comprar el número de marzo. Yo creía que la portada sería «Metroid Prime», y cuando llego... ¿Qué veo? «Splinter Cell»... una simple conversion.
Y con esto no quiero decir que «Splinter Cell» sea un mal juego, pero es que me decepcionásteis. El caso es que, cuando leo la revista... ¡Sorpresa! ¡Si se han acordado de «Metroid»! Lo puntúan con un 97, dicen que es un juego muy revolucionario y maravilloso, que tiene muchas posibilidades de ser el juego del año y que es el mejor para las 128 bits visto hasta ahora.
Eso me alegra, pero por otro lado me extraña y decepciona, porque si es tan maravilloso, ¿por qué no le dedicasteis una portada a lo grande?
Si es tan revolucionario, ¿por qué no he leído casi nada de el en vuestra revista? Es que no lo entiendo. Espero que al menos «Zelda The Wind Waker» tenga su mericidísima portada. Ah, y por favor, olvidaos un poco de que GameCube en portada venda menos revistas de las que vende Lara Croft.

Yen: Espero que la portada de este mes te haya calmado. Ya te diré qué tal se ha vendido...

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS





¿Adultos, o hipócritas?

Juanjo Cánovas (e-mail)

Resulta muy caótico que los medios centren sus iras sobre los videojuegos. Yo, a mis 24 años, no sufro las consecuencias de esa mala prensa que se les da a los videojuegos. Muchas veces me pregunto cuál será la razón para que se ensañen tanto con los videojuegos. Igual tienen intereses con otros artes, como la música o el cine. O igual es que se trata de crear noticias. Por poner sólo un ejemplo, hablaré de la última película que he ido a ver, y no pretendo exagerar.

La película que digo es "Mortadelo y Filemón": soy un fan de esos personajes desde niño, he leído sus comics y en ninguno había visto tacos, torturas, Mortadelo desangrándose en el suelo, atropellos a personas de la tercera edad, una cabeza rodando por los suelos... ¿Dónde estaba la gracia? ¿Será que nadie ve las cosas como yo? Atropellos, palizas, golpes, asesinatos... ¿No es justo eso lo que esa gente está deseando ponernos en TV con juegos como «GTA Vice City» para tratar que no compremos videojuegos? La única diferencia real es que esos juegos son para mayores de 18, y la película era para todos los públicos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Me parece que tienes toda la razón del mundo, colega. En la mayoría de los casos hay un doble rasero al comparar los videojuegos con películas o series de televisión. Y siempre por gente no entendida, claro.

Enfadado con la revista

@ Hola Yen, soy un usuario de una fabulosa Xbox, y quería comentarte mi indignación hacia vosotros, a ver qué piensas.

■ Me refiero a la poca valoración de Xbox que se llevan siempre sus juegos, y los comentarios ofensivos hacia ella varias veces.

Pues chico, si miras las notas de juegos que hayan salido para varias consolas en la sección de recomendados, verás que en muchas ocasiones las versiones de Xbox han llevado incluso mejor puntuación que las demás. No creo que eso sea ofensivo, ¿no?

■ Estoy indignado porque entre vuestros videojuegos más esperados no aparece «Halo 2» o el mismísimo «Doom 3», que fue el juego mejor parado de la pasada feria del E3, y aún así no tiene cabida en vuestra revista.

Sobre eso sólo puedo decirte que el recuadro de los más esperados se elabora en función de vuestras votaciones por carta o e-mail. ¡Sois vosotros los que no habéis incluido esos títulos!

■ Me gustaría que recordaseis que Xbox es la segunda videoconsola más vendida del mundo, así que nos merecemos algo más.

Bueno, eso según Microsoft (Nintendo, por supuesto, afirma lo contrario). En cualquier caso, puedes estar seguro de que nosotros os ofrecemos toda la información disponible sobre todas las consolas, incluida Xbox, y a veces hasta nos lo curramos para conseguir más información de la que está disponible para el resto del mundo. No te preocupes, que en cuanto haya algo nuevo que decir de «Halo 2» y «Doom 3», te lo contaremos. ¿Ya se te ha pasado el mosqueo?

Sergio Díaz Martínez (e-mail)



«DOOM 3» Este shoot'em up es uno de los títulos más prometedores del catálogo de la consola de Microsoft, aunque nunca haya aparecido en vuestra lista de los más esperados.

«« «RE ONLINE» SERÁ TAN BUENO EN GRÁFICOS COMO EL «RESIDENT» DE GC, PERO EL SISTEMA DE JUEGO SERÁ LIGERAMENTE DISTINTO »»

Todo por «Final Fantasy X-2»

@ Hola Yen, me llamo Jonathan y te escribo para que me resuelvas unas cuantas dudas variadas que me han surgido:

■ ¿Mejora gráficamente un juego de PS si lo meto en una PS2?

En la práctica, gana algo de nitidez y velocidad, pero poco más.

■ Quiero comprarme «Devil May Cry 2» y «Final Fantasy X-2» para PS2, y «Final Fantasy Adventures» para GBA. ¿Cuál es mejor?

Aunque aún no ha llegado, seguro que «Final Fantasy X-2» será mejor. De todos modos, mientras lo esperas, puedes probar con Dante, a ver qué te parece.

■ ¿Podrías ponerme por ahí alguna foto de Lulu en «Final Fantasy X-2» para ver cómo viste?

Todavía no he visto ninguna foto de ella (por cierto, en «Final Fantasy X-2», Lulu se habrá casado con Wakka y estará... ¡embarazada!), pero no voy a desaprovechar la ocasión de incluir la imagen de Le Blanc, que será la voluptuosa líder de uno de los grupos enemigos. ¡Quita el hipo!

Jonathan Hernández (e-mail)



LE BLANC Detrás de esos trozos de tela está la líder de un grupo rival de Yuna y demás personajes de «FF X-2». ¡Deja poco a la imaginación!

Jugando con el móvil

@ Hola Yen, tengo una PS2 y una GameCube, y te escribo más que nada para salir en la mejor revista de consolas. Mis preguntas son las siguientes:

■ ¿Sabes si saldrá un nuevo «SSX Tricky» para PS2?

Por ahora me temo que no.

■ ¿«Resident Evil Online» será tan bueno como el «RE» de GC?

Gráficamente seguramente sí, aunque en el plano jugable es de suponer que el sistema será ligeramente distinto, al poder ayudaros unos a otros por Internet. Se parecerá algo más al «Resident Evil Zero» de GameCube.

■ ¿Hay algún rumor más sobre el próximo «GTA 4»? ¿Podrían cambiar a Tommy Vercetti?

Puede ser, pero no hay información sobre ello por ahora.

■ ¿Con el nuevo Nokia N-Gage se van a poder sacar fotos?

«LOST KINGDOMS 2» En esta segunda entrega tomaréis el papel de una joven heroína que tendrá la habilidad de "domar" a unos enormes monstruos utilizando unas cartas mágicas. Se lanzará en primavera, programado por FromSoftware.

Pues no, esa será una de las pocas cosas que no podrá hacer el famoso "aparatito" de Nokia.

¿Qué juegos sacarán para dicha consola? ¿Tendrán los mismos gráficos que PSone?

Si viste las alucinantes imágenes del mes pasado del «Tomb Raider» que va a salir para el N-Gage, ya deberías tener una respuesta para tu pregunta.

¿Para jugar a dobles se necesitará un cable, o infrarrojos?

Ninguno de los dos. Utilizará Bluetooth, una nueva tecnología que usan mucho los móviles, y que funciona por radio. Vamos, que no necesitarás cables.

¿Tiene batería la pantalla TFT de Joytech para PlayStation 2 del mes pasado? Si es así, ¿de cuánta autonomía dispone?

No, no tiene. Ni batería, ni tampoco autonomía.

Víctor Borja Díez López (e-mail)

¡«Metal Gear» en GameCube!

@ Hola Yen, tengo una GameCube y unas cuantas preguntas para ti. Ahí te las dejo:

He leído que se ha confirmado la llegada de un próximo «Metal Gear Solid» para GameCube. ¿Qué me puedes decir de él?

Poca cosa, salvo que fue el propio Kojima el que anunció hace unos días que estaba en contacto con Nintendo para desarrollar el "remake" de «Metal Gear Solid 2» en la consola de Nintendo. ¡A comerse las uñas tocan!

¿Me puedes decir algún RPG que no sea «Zelda The Wind Waker» ni «Skies of Arcadia» que vaya a salir en GameCube?

¿Aparte también de «Final Fantasy Crystal Chronicles»? Pues apúntate en la agenda «Lost Kingdoms II», que llegará en breve con más monstruos, nuevos combates y muchas cartas.

¿Sabes algo nuevo del «Mario 128» para GameCube?

En una reciente entrevista, cuando le preguntaron si pensaba incluir alguna revolución en «Mario 128» al estilo de los gráficos de «Zelda», Miyamoto dejó caer que tiene previsto hacer algo realmente nuevo, aunque yo no creo que tenga pensado programar un «Mario» con gráficos cel-shading. ¿Tú cómo lo ves?

Francisco José Álvarez (e-mail)

Otro que quiere pasarse al 5.1

@ ¿Qué tal, Yen? Os leo desde el número 1, así que me he ganado el derecho a que me contestes al menos una pregunta.



Los cambios de notas

Nacho Torres Jiménez (Valencia)

Ultimamente habéis cambiado, y no solo vuestro "look". Leer la respuesta que Yen le dio a un lector, fue la gota que colmó el vaso. Encima de hacer algo insólito en cualquier revista de videojuegos ("actualizar" la nota de algunos juegos en Los Recomendados), os sentís orgullosos. ¿Qué pasa, que los juegos de PS2 no valen nada? Ya se os notaba la influencia de Nintendo, pero ahora es como si os fuerais con vuestro hijo de siempre y dejárais al hijo adoptado de los videojuegos. Al parecer, sí que os tembló la mano al ponerle el 99 a «GT3», y lo mismo con «Devil May Cry» y «Jak &Daxter». No sé si os creéis la "Prestigiosa-Revista-Famitsu", pero debéis reconocer que lo que habéis hecho está mal. ¿Acaso le bajasteis la nota a «GT» al llegar «GT2», o a «Resident Evil» cuando llegó su secuela? Me temo que no. ¿Por qué ahora sí? No lo entiendo, y menos el 97 que le habéis dado a «Metroid Prime». ¿Es mejor que «Shenmue» o «MGS2»? Puede que en gráficos sí, pero no en la jugabilidad. Espero que recapacitéis y dejeis las notas como estaban.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Lo hicimos porque, al reajustar nuestro sistema de puntuación, juegos nuevos quedaban con peor nota que otros viejos y de peor calidad.



Tengo una PS2 y quiero comprar unos altavoces, gastándome un máximo de 120 euros, si es posible un 5.1 ¿Me llega el dinero?

Los "Creative Inspire 5.1 Console 5500D" son los que más cerca están, ya que cuestan 180 euros (hay otros modelos más baratos, pero no son compatibles con consolas, ten cuidado con eso). Si no estás dispuesto a hacer ese desembolso, tienes los "PlayWorks PS2000 Digital", que son 2.1 y sólo cuestan 60 euros.

Si no se puede, ¿con unos altavoces 2.1 mejoraría mucho el sonido en comparación con tener la consola conectada a la cadena de música normal?

El sonido estéreo será el mismo, pero la calidad y contundencia del sonido aumentará ligeramente, sobre todo por contar con el subwoofer, expresamente dedicado a los tonos graves.

Por último, los 2.1 "Cambridge Soundworks" me parece muy caros (90 euros, cuando los hay de otras marcas por 50 euros), pero dicen que emiten Surround simulado. ¿Es que el sonido es diferente a los más baratos?

Es un "truquillo" para tratar de mejorar el sonido. Eso de "Surround simulado" significa que, aunque sólo tiene 2 altavoces satélites, utiliza un pequeño truco técnico para dar la impresión de que en realidad tiene 4 altavoces, dos delante y dos detrás... pero no es lo mismo, desde luego.

La instalación de un sistema de altavoces 5.1... ¿no es un lío con tanto cable por medio?

No... si sigues las instrucciones. Te puedo asegurar que cada cable se corresponde con un altavoz, y no sobra ni falta nada.

e-mail anónimo



«ZELDA THE MASTER QUEST» Los primeros compradores de «Zelda The Wind Waker» recibirán el «Ocarina of Time», de N64, y «Zelda The Master Quest», una versión del mismo juego con gráficos mejorados y varios objetivos distintos.

« FUE EL PROPIO KOJIMA EL QUE ANUNCIÓ QUE ESTABA EN CONTACTO CON NINTENDO PARA REALIZAR «MGS2» EN GAMECUBE »

Buscando en el baúl...

Hola Yen, aunque posea las tres consolas de última generación, no asimilo toda la información que ellas conllevan, por eso necesito de tu sabiduría. "Yen-do" directamente al grano:

¿Qué es el "Hyperion Perspective System"? ¿Sabes si existe algún juego que lo use?

Ni idea. ¿Dónde lo has oído? ¿Tiene algo que ver con la novela de ciencia ficción "Hyperión", de Dan Simmons? No creo...

¿Me puedes aclarar en qué consola nació Edward Carnby?

Edward Carnby, el protagonista de «Alone in the Dark», no nació en una consola, sino en un PC, hace algo más de 10 años.

¿Cómo se llamaba antiguamente la compañía Square? ¿Qué juegos sacó con ese nombre?

Su nombre sigue siendo Squaresoft, aunque desde hace tiempo se la conoce como Square. Sus primeros juegos fueron «3D World Runner», «Deep Dungeon», y alguno más hasta llegar a su primer «Final Fantasy».

¿De qué consola es el juego «From TV Animation One Piece – Legend of Rainbow Island»?

Es para WonderSwan Color, una estupenda consola portátil que, desgraciadamente, nunca salió de las fronteras niponas.

¿Podrías decirme algún juego de la empresa Human?

Sus sagas más relevantes son los «Clock Tower» para PS, «Fire Pro Wrestling» (de los que llegó a haber versiones en PS y DC), y «Human Grand Prix» (de la época de las 16 bits, pero con una versión para N64). ¡Ah, y los dos «Super Soccer» de SNES!

¿Llegará el «Zelda The Wind Waker» a España con el pack que incluye el «Ura Zelda» y el «Ocarina of Time» de Nintendo 64?

Sí, vendrán de regalo tanto el «Zelda Ocarina of Time», como la versión mejorada del mismo «Ocarina», que es la que iba a sa-

lir para el 64DD de Nintendo. ¡Pero sólo se incluirá junto con las primeras unidades del juego que lleguen aquí (unas 15.000)!

■ **¿Qué podrías decirme sobre «The King of Fighters EX2: Howling Blood» de Game Boy Advance? ¿Sabes si llegará a España?**

Lo que sé es que tendrá tres luchadores nuevos con respecto a la primera parte, que parece que mejorará muchos de los fallos de dicha entrega... y que su llegada a España está por confirmar.

Alex Jesús (Burgos)

Trasteando con los coches

@ Hola Yen, ¿cómo estás? Me llamo César y tengo un par de dudas que me preocupan. A ver si tú las puedes solucionar:

■ **¿Qué pasa con «Mafia» y «Driver 3» para PlayStation 2, que llevo mucho tiempo oyendo rumores, pero no llegan a salir?**

«Mafia» aún sigue en pie, aunque quizá se retrase un par de meses, y «Driver 3» sigue estando previsto para noviembre.

■ **Me he bajado de Internet unos cuantos vídeos de «The Getaway» para PlayStation 2 (de la página oficial), y aparecen muchos BMW, un Jaguar y un Audi TT impresionante, así como otros coches que yo no he conseguido ver durante el juego, y eso que me lo he pasado entero. ¿Está mal mi juego, me han timado, o qué?**

No hombre, es que esos coches están ocultos en varios garajes por el mapeado. Por ejemplo, si no recuerdo mal, en la mansión de Charlie (donde te gasean), puedes encontrar un "regalito".

César Ortiz (e-mail)

De todo sobre Square

@ Hola Yen, soy Carlos de Granada, y me gustaría hacerte unas cuantas preguntas:

■ **He estado navegando por la red de redes, y he visto en la página japonesa de «Kingdom Hearts» información sobre un juego llamado «Kingdom Hearts Final Mix» para PS2. ¿Me podrías explicar de qué se trata ese juego?**

Te explico: la versión de «Kingdom Hearts» que llegó a EE.UU. y Europa contenía algunos personajes y vídeos que no salían en la japonesa. Por eso, Square en diciembre realizó una especie de "actualización" de la versión nipona, añadiendo todas las cosas que salían en las occidentales, además de todavía algún personaje extra, como un tal "Unknown". Pero no hay casi posibilidades de que llegue aquí.

■ **¿Sabes algo de la segunda parte de «Kingdom Hearts»?**

No, por el momento.

■ **¿Cuándo llegará «Final Fantasy X-2» de PS2 a España?**

Pues Sony se está resistiendo a confirmar la fecha, pero yo apuesto a que lo jugaremos antes de que pase el verano.

■ **¿Hay alguna posibilidad de que el «Final Fantasy» de GameCube llegue a PlayStation 2?**

Yo diría que no, pero cosas mucho más difíciles se están viendo últimamente (y sino, que se lo digan a los «Resident», «Metal Gear 2» y «Splinter Cell»...).

■ **¿Me puedes aclarar qué es lo que ha pasado con los remakes de «Final Fantasy VII, VIII y IX» para PlayStation 2»?**

Que en realidad Square no ha dicho nada de que los vaya a hacer, así que de momento no hay remakes para PS2 que valgan.

■ **Hace tiempo dijisteis algo sobre un juego de fútbol desarrollado por Square. ¿Se sabe algo?**

Se sabe que hace meses que salió en Japón... pero era tan mediocre que no creo que tengan intención de sacarlo de allí.

■ **¿Habrá segunda parte de «ICO» para PlayStation 2»?**

Los rumores que salieron hace varios meses no han ido más allá, pero parece posible que en el próximo E3 de Los Angeles haya alguna información nueva.

■ **¿Qué juegos de rol van a aparecer para PlayStation 2»?**

Te pongo una pequeña lista: «Arc the Lad: Twilight of the Spirits», «Nobunaga's Ambition Online», «Warrior Blade», «Unlimited Saga», «Gladius», «Everblue 2», «Xenosaga» (esperemos), «Shadow Tower Abyss»... y claro, «Final Fantasy X-2 y XI».

Carlos Guerrero (Granada)

«« LAS PRIMERAS UNIDADES DE «ZELDA» DE GC VENDRÁN CON «OCARINA» Y «MASTER QUEST», LA VERSIÓN QUE IBA A SALIR PARA EL 64DD »»



«WORLD FANTASISTA» La primera intentona de Square de introducirse en el género de los simuladores futboleros no fue muy satisfactoria. El título salió en Japón el verano pasado, pero su jugabilidad no estaba del todo conseguida.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **TENGO UNA FLAMANTE N64 Y QUISIERA SABER POR QUÉ YA NO SALEN JUEGOS PARA ESTA GRAN CONSOLA.**
Yen: No sé, supongo que están ocupados con los próximos lanzamientos para Spectrum...

✉ **¿QUÉ ESTUDIO PARA APRENDER A HACER LO MISMO QUE MIYAMOTO Y SHINJI MIKAMI?**
Yen: Los gestos te los puede enseñar un mimo, pero lo de tener los ojos rasgados ya lo veo mucho más complicado.

✉ **LA MEMORY CARD DE GAMECUBE ES TAN PEQUEÑA QUE LA PIERDO CADA DOS POR TRES. ¿QUÉ HAGO?**
Yen: Prueba a utilizarla cada tres por cuatro.

@ **GAMECUBE SE COME A LA PS2, ¿VERDAD?**
Yen: No me seas burro, ¡eso sería canibalismo.!

@ **SÉ QUIÉN ERES: ROBERTO A-JEN-JO.**
Yen: ¿Ya no soy Manuel del Campo? ¡Pero si cuando llegué a Hobby Roberto era un bebé!

@ **ME HE ENTERADO DE QUE «METAL GEAR 2 SUBSTANCE» VA A SER DIFERENTE DEL ANTERIOR. ¿ES CIERTO?**
Yen: Distintísimo, vamos, es que a Snake no se le puede ni reconocer...

@ **NO ME GUSTA MIGUEL DEL CAMPO, PORQUE SE HACE FOTOS CON LARA.**



Yen: ¿Te refieres a Miguel del Campo... Michel, el ex-jugador del Madrid? ¿Y de qué conoce a Lara?

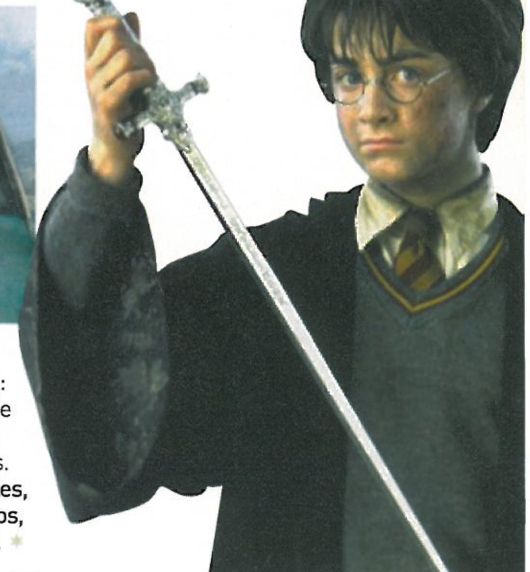
@ **YEN, ¿ERES JAPONÉS?**
Yen: Eso se ve fácilmente en mi fotografía, que ya sabes dónde está. ¿Tú me ves cara de japonés?

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS **DVD**







Harry Potter y la Cámara Secreta

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson...**
- Director **Chris Columbus**
- Precio **26,99 €** (4.490 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Un mensaje en una pared advierte al colegio Hogwarts de un gran peligro: ¡La Cámara Secreta ha sido abierta! El bueno de Harry Potter (que ya está crecidito) volverá a su escuela para tratar de salvar a sus compañeros.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, 9 Escenas Adicionales, Varios Reportajes y Recorridos Virtuales, Juegos, Entrevistas, Galerías de Imágenes y DVD-ROM.



E.T. (Ed.Coleccionista)

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Henry Thomas, Dee Wallace, Peter Coyote, Drew Barrymore...**
- Director **Steven Spielberg**
- Precio **35,99 €** (5.988 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un extraterrestre llega por error a la Tierra, donde se encuentra con un niño de diez años. Así comienza una amistad capaz de vencer todo tipo de miedos y peligros... Este nuevo pack incluye más extras que el que salió hace unos meses, así como un tercer DVD con la película en la versión original de 1982.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Introducción de Steven Spielberg, Varios Reportajes, John Williams, Premiere 2º Aniversario, Archivos de E.T., Trailers y DVD-ROM.



La Guerra de Hart

- Género **Bélica**
- Protagonistas **Bruce Willis y Colin Farrell**
- Director **Gregory Hoblit**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

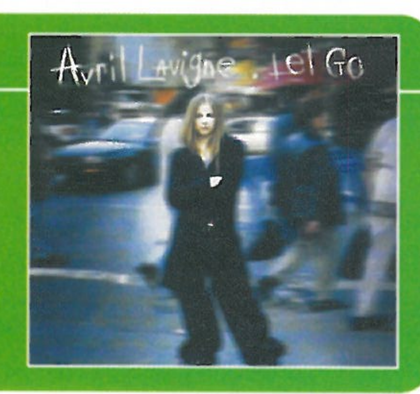


ARGUMENTO: En pleno desarrollo de la II Guerra Mundial, un coronel americano prisionero del ejército nazi se niega a tener que abandonar la lucha, y planea un intrincado complot junto a un joven militar para enfrentarse al enemigo y tratar de liberar a sus hombres. La lucha será complicada, pero del éxito de su plan podría depender la propia guerra...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas Inéditas, Comentarios del Director, Galería de Fotos y Trailer de Cine.



MÚSICA

Avril Lavigne



Esta joven canadiense de 17 años está arrasando el mercado musical con "Let Go", su último disco, que tiene un salvaje estilo rockero en plan Alanis Morrisette, sus bailes y sus irreverentes modales. Si os gustan las chicas duras... ¡no os perdáis su famosa canción "Complicated"!

- Compañía **BMG** - Precio **15,95 €** (2.654 ptas.)

LIBROS

Cómo dibujar manga 7

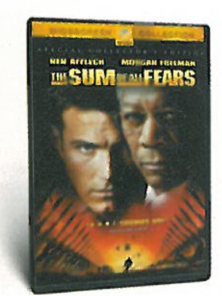
El imparable éxito en nuestro país de este curso de dibujo para autores de manga va ya por su séptima entrega, que en este caso os enseñará a crear el estilo "bishojo". ¿No sabéis lo que es? Muy sencillo: ¡Chicas guapas!

- Editorial **Norma** - Precio **11 €** (1.830 ptas.)

VIDEOJUEGOS



Pánico Nuclear



- Género Thriller
- Protagonistas Ben Affleck, Morgan Freeman, James Cromwell...
- Director Phil Alden Robinson
- Precio 24,01 € (3.995 ptas.)
- También en VHS 15,95 € (2.654 ptas.)

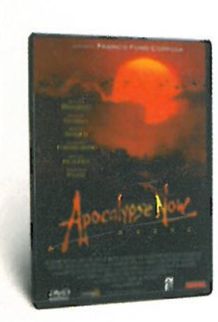
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★





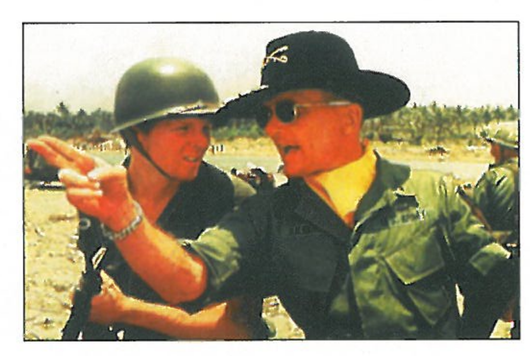
ARGUMENTO: El agente novato Jack Ryan se enfrenta a la amenaza de una guerra nuclear cuando un neofascista roba una cabeza atómica y amenaza con usarla contra los EE.UU. ¿Lograrán parar al agresor? ¿Estallará la guerra definitiva?
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios del Director y de Tom Clancy, Trailer, Cómo se hizo, y un Reportaje sobre los Efectos Especiales.

Apocalypse Now Redux



- Género Bélica
- Protagonistas Marlon Brando, Martin Sheen, Harrison Ford...
- Director Francis Ford Coppola
- Precio 23,99 € (3.992 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



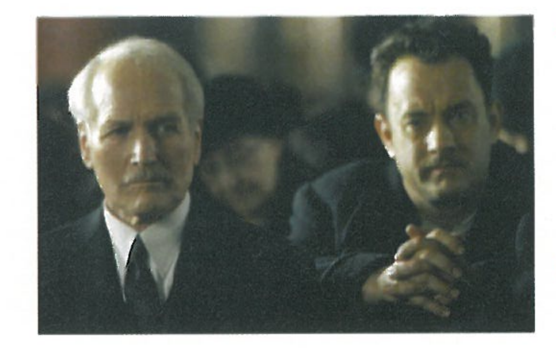
ARGUMENTO: Durante la Guerra de Vietnam, un capitán norteamericano es enviado a Camboya para asesinar a un coronel renegado, que ha sucumbido al horror de la guerra y ha desertado. Esta mítica obra maestra del cine ha sido reeditada y remasterizada, y ahora incluye 49 minutos más de metraje.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Reportajes "PRB Brigada Callejera", "Apocalypse Entonces y Ahora" ,"Destrucción del Campamento de Kurt" y un Trailer.

Camino a la Perdición



- Género Drama
- Protagonistas Tom Hanks, Jude Law, Paul Newman...
- Director Sam mendes
- Precio 24,01 € (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: La vida de un gángster y su hijo de 12 años cambiarán de forma radical cuando el pequeño sea testigo accidental de un brutal asesinato. Desde entonces, su existencia se reducirá a la huida del grupo al que antes pertenecía, cuyo sádico líder trata de asesinarlos por todos los medios. Si os gusta el cine negro, esta película os dejará flipados.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios del director, Cómo se hizo, Escenas Inéditas, Banda sonora y Biografías.

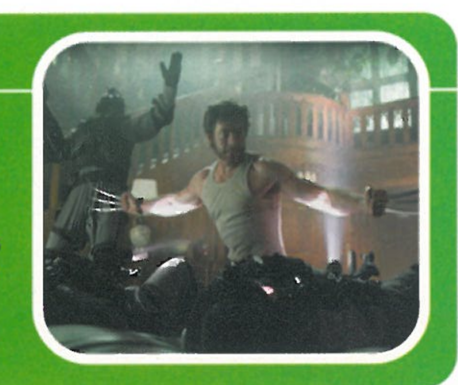


CINE

X-Men 2

La Patrulla X vuelve a la acción con Lobezno a la cabeza, y nuevas incorporaciones como Rondador Nocturno, Coloso, Gámbito o La Bestia. Esta vez, los mutantes son atacados por el comandante Stryker en la Escuela para Jóvenes Talentos. En los cines a partir de mayo.

- Productora Fox
- Precio Entrada 5,25 € (874 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

LA LUCHA VA A DAR COMIENZO EN TU PROPIA HABITACIÓN ▶

En McFarlane están tan contentos de que Spawn salga en la versión de Xbox de «Soul Calibur 2», que han editado una colección de figuras de los personajes del juego. Entre ellos están Astaroth, Ivy, Nightmare, Necrid y este Voldo, con la habitual calidad y detalle de estos chicos, aunque no saldrán hasta el verano.
Lo encontrarás en:





▲ UNA HEROÍNA CON UNA BONITA "FIGURA"

No hay nada como tener para ti solo a la chica de tu juego favorito, y más cuando ese juego es uno de los más impresionantes del momento. Pues bien, ya podéis cumplir ese sueño con la figura de Samus Aran, de «Metroid Prime», que aunque no se convierte en bola, viene con armadura completa.
A la venta en: www.gamestop.com
Precio: 9,99 € (1.662 ptas.)



◀ LUIGI, ATRÁPAME A ESE FANTASMA

El hermano de Mario se cansó hace tiempo de andar detrás del famoso fontanero, y por eso se decidió a protagonizar «Luigi's Mansion», su propio juego para GC. Su objetivo era "aspirar fantasmas", y mola tanto que la empresa Racing Champions ha creado esta figura, en la que aparece Luigi agarrando a un espectro transparente. ¡Igualito que en el juego!
Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 11,99 € (1.995 ptas.)

◀ UN TAXI LISTO PARA LA CARRERA MÁS ALOCADA

Los aprendices de taxistas chalados estáis de enhorabuena, porque ya podéis haceros con estas réplicas de todos los vehículos de «Crazy Taxi», que incluyen a los propios personajes del juego. Los ha fabricado la empresa Racing Champions.
Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 9,99 € (1.662 ptas.)

AHORA SERÁS "EL SEÑOR DE LOS TABLEROS" ▶

En este juego de tablero basado en la novela de Tolkien (no, no es el parchís ése que regalaban con un periódico), controláis a un hobbit que quiere destruir el Anillo Único, actuando en equipo para liberar a la Tierra Media de Sauron. ¡Igualito que en el libro!
Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 46,50 € (7.737 ptas.)



MANGA PARA OTAKUS

Chobits 3

Cuando parece que la relación entre el protagonista y Chi, la robot humanoide, se estabilizaba (hasta ella estaba buscando trabajo), llegan dos misteriosos tipos que andan buscando al último chobit libre. ¿Qué querrán hacer con ella?

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas.)



Evangelion

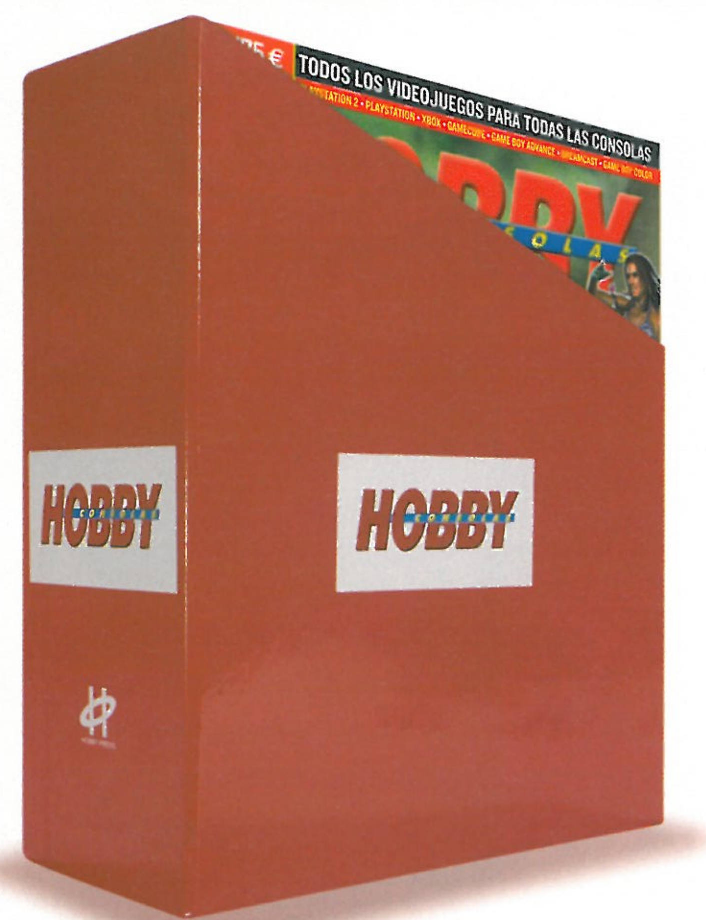
La mítica serie Evangelion, que ha revolucionado el mundo del manga en los últimos años, llega ya a su fin con esta entrega, en la que el protagonista, Shinji Ikari, descubrirá un secreto que cambiará inesperadamente toda su vida.

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 5 € (832 ptas.)



SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12 + ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)



Fax

902 15 17 98

(envia el cupon por fax)

@ E-mail

suscripcion@hobbypress.com



Correo

Envía el cupón adjunto dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA, SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Hobby Consolas durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95 € x 10 = 29,50 €) más 5 €. de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO

CADUCIDAD /

Nombre/ Apellidos.............................. Fecha de Nacimiento.............................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).............................. Localidad.............................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales, te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos, escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



www.multi-games.com

VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS













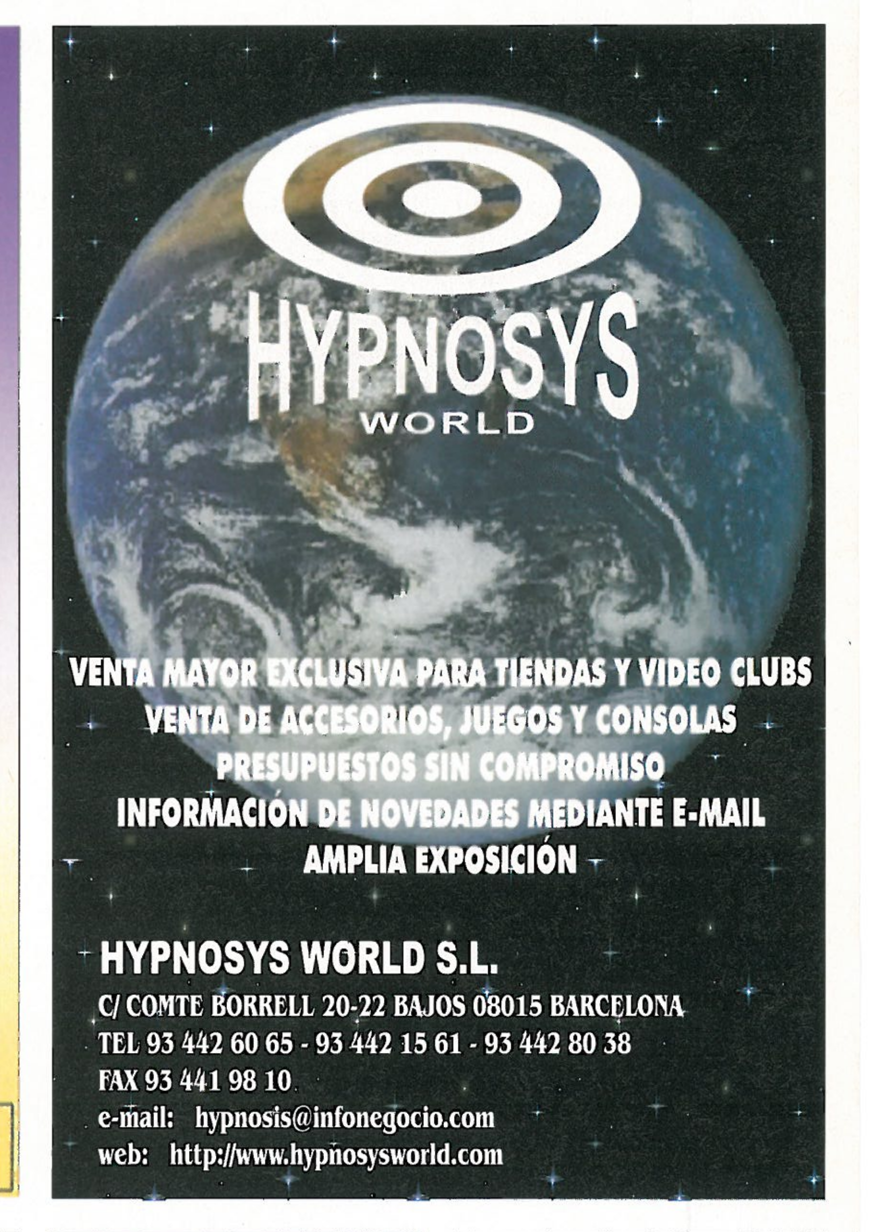




ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTIA-

PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com









CHOLLO GAMES

WWW.CHOLLOGAMES.ES

TODO
JUEGOS USADOS

C/ ARENAL, 8 – 1ª PLANTA
28013 – MADRID
TFN. 915232393
(JUNTO A LA PTA. DEL SOL)

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información en el teléfono:

902 11 13 15









TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912
www.meridian.es/engine





Todas las marcas en dvd-r 1x /2x /4x: Ritek / Traxdata / Datasafe / Maxell / Princo
DVD-R 4.7GB desde 0,60 Eur / AR 2 v2.24 sólo 30 Eur / DSM3, 48 Eur
PS2 VGABOX HI-RES sólo 33 Eur, Flash Linker Set 256m solo 200 Eur, Swap Magic 2...
Y +100 Productos disponibles a los Mejores Precios, visite nuestra web!







Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Francisco Cidón 16, Bajos
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.

DiSCOVI

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

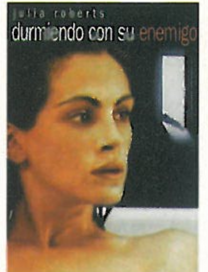
DISCOVI, S.L.

MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976 39 21 51 FAX: 976 29 38 82 E-MAIL: discovi@pixar.es

VII ANIVERSARIO



REGALO PELÍCULAS DVD

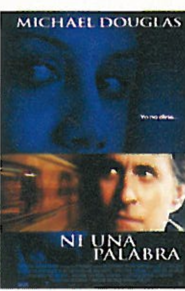
















ELIGE TU PELÍCULA POR LA COMPRA DE CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS

Oferta válida hasta fin de existencias.

SuperPack Moto GP3
Consola+Controller
+Juego Moto GP3
+Demo "Primal"
+Película DVD

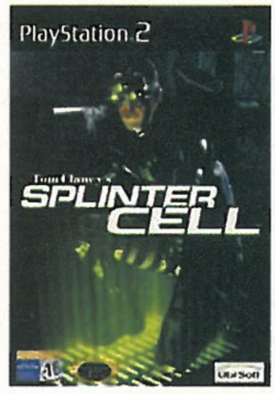
PRECIO PROMOCIÓN



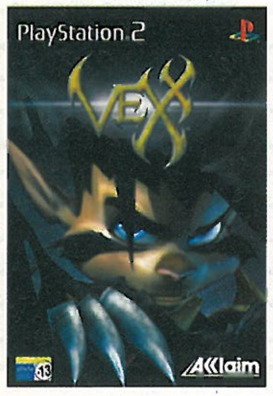


SuperPack Primal
Consola+Controller
+Juego Primal
+Demo "The Mark of Kry"
+Película DVD

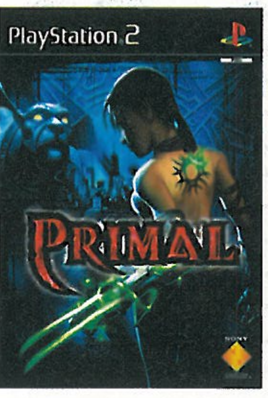
259,99 €



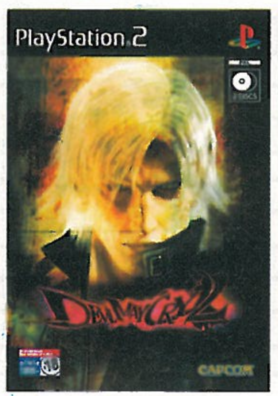
59,99 €



59,99 €



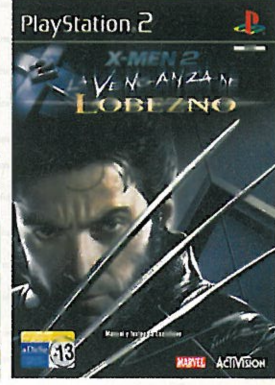
59,99 €



62,95 €



59,99 €



59,99 €





ÚNETE AL
CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA
y disfruta de sus ventajas

CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 24

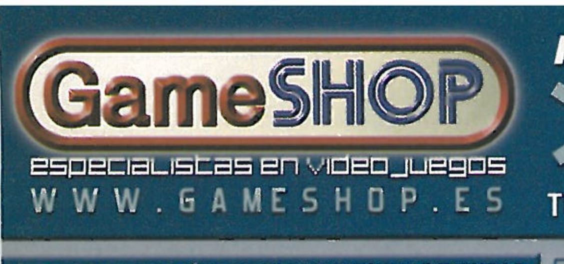
Tiendas distribuidas por:





Tu tienda de juegos

CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Ciel "El Arcángel, Local 35
957 75 23 28
CABRA
Doña Leonor, 36 - 957 52 57 82
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24
958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES
Valladolid, 2 - 949 34 85 29
MÁLAGA
CASABLANCA
Avda. Juan Sebastián Elcano, 156
952 29 76 97
EL TORCAL
José Palanca, 1 - Urb. El Torcal
952 35 54 06
FRANJU
Avda. Carrillo de Albornoz, 6
952 29 75 00
ALHAURÍN DE LA TORRE
Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL
Avda. Constitución, s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
Camino de Málaga, 10 (C.C. Zona Joven)
952 50 76 86
ESTEPONA
El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
PUERTO DE LA TORRE
Lope de Rueda, 59 - 952 42 21 91
COÍN
Manuel García, 12 - 952 45 15 70
ANTEQUERA
Ronda Intermedia, esq. Miguel Cervantes
952 70 11 85
ALHAURÍN EL GRANDE
Gerald Brenand, 82 - 952 59 65 92
ARROYO DE LA MIEL
DIVERTIENDA DIABLITO II
Avda. Tívoli, Jardines de Benamainar
952 57 57 20





Microsoft

XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ 499pts. URGENTE: 6€ 998pts.)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · $ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00

NUEVA APERTURA!! **CÁDIZ**
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
94 418 01 08

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

CONSOLA XBOX BÁSICA 249€



CONSOLA XBOX +METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE (PROMOCIÓN LIMITADA) 279€



XBOX LIVE! +COMMUNICATOR (INCLUYE UN AÑO DE CONEXIÓN Y TRES DEMOS) 59€



XBOX CONTROLLER 39€ · DVD KIT XBOX 29€ · ADAPTADOR RF 25€ · CABLE AV+ADAPTADOR 25€ · CABLE SCART AVANZADO 29€ · CABLE OPTICO 15€ · SISTEMA DOLBY 5.1 239€








DOA XTREME VOLLEYBALL 59€ · LOS SIMS 69€ · METAL GEAR SOLID 2 SUBS 65€ · NBA 2K3 59€ · PANZER DRAGOON ORTA 59€ · SHENMUE II 59€












BLINX 39€ · CAPCOM VS SNK2 29€ · DEAD OR ALIVE 3 29€ · DEAD TO RIGHTS 69€ · EL SEÑOR ANILLOS 29€ · ENTER THE MATRIX (HAZ TU RESERVA) Cons. · FREEDOM (HAZ TU RESERVA) 69€ · GHOST RECON 69€




HOUSE OF DEAD III 59€ · INDIANA JONES 69€ · KUNG FU CHAOS 59€ · LAS DOS TORRES 69€ · MORTAL KOMBAT 69€ · MUNCH´S ODDYSEE 29€ · NBA STREET VOL2 (HAZ TU RESERVA) 69€ · NFL 2K3 59€





NHL 2K3 59€ · PROJECT GOTHAM 29€ · RACING EVOLUZIONE 59€ · RAYMAN 3 44€ · SPLINTER CELL 59€ · SW CLONE WARS 69€ · STEEL BATTALION +CONTROLLER 199€ · TAO FENG (HAZ TU RESERVA) 59€










PRO RACE DRIVER 59€ · TOE, JAM & EARL III 59€ · SW KOTOR (HAZ TU RESERVA) 69€ · UNREAL CHAMP 69€ · VEXX 64€ · V RALLY 3 59€ · X2 WOLVERINE REV 59€ · YAGER 59€



PS one

PS ONE + DUAL SHOCK 89€ · DUAL SHOCK 18€ · MEMORY CARD 12.60€ · MEMORY 4Mb 21€ · MEMORY HAVOC 3X1 14€ · SHOCK CONTROLLER 12€ · MEMORY CARD HAVOC 10€ · CABLE RF UPXUS 13€









CASTLEVANIA CHRO. 16€ · DRAGON BALL Z UB22 29€ · FINAL FANTASY ORIGINS 29€ · SPEC OPS AIRBORNE 19€ · ONE PIECE G. BATTLE 29€ · PROEVOL SOCCER 16€ · PROEVOL SOCCER 2 29€ · YU-GI-OH! 29€










SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAMECUBE BÁSICA: 199€

GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€



GC CONTROLLER INDIGO/BLACK/CLEAR	WAVEBIRD CONTROL	MEMORY CARD	RGB CABLE	GBA CABLE	MODEM 56K ADAPTER	BOARDBAND ADAPTER
33€	42€	20€ / 27€	30€	15€	47€	47€

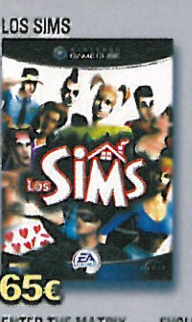




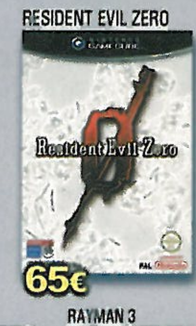




LOS SIMS	METROID PRIME	ISS 3	PHANTASY STAR ONLINE	ZELDA THE WIND MAKER	RESIDENT EVIL ZERO
65€	60€	65€	59€	60€	65€



NUEVO PACK NGC!!!

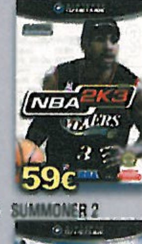
GAMECUBE NEGRA + METROID PRIME 199€

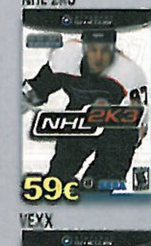



ENTER THE MATRIX	EVOLUTION WORLDS	GHOST RECON	LAS DOS TORRES	NBA 2K3	NBA STREET VOL.2	NHL 2K3	RAYMAN 3
Cons.	59€	59€	65€	59€	65€	59€	59€

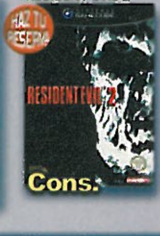









RESIDENT EVIL 2	RESIDENT EVIL 3	SUPER MONKEY BALL 2	SONIC MEGACOLLECTION	SUMMONER 2	LUIGI'S MANSION	VEXX	X2 WOLVERINE REVENGE
Cons.	Cons.	59€	59€	59€	46€	59€	64€







GAME BOY ADVANCE — Nintendo

GAME BOY ADVANCE SP

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO

TRES COLORES 129€



LINK CABLE NINTENDO	BATERIA + ADAPTADOR	FACE MASK x2	GLOW GUARD GBA	LUZ Y LUPA GBA	TOTAL PACK GBA	LINK CABLE UPXUS x4
13.10€	18€	7.10€	18€	12€	36€	15€







METROID PRIME	BOMBERMAN 2 AZUL	BOMBERMAN 2 ROJO	BRUCE LEE	CASTLEVANIA ARIA S.	CONTRA ADVANCE	CRASH 2 N-TRANCED
45€	53€	53€	53€	49€	49€	53€





DAREDEVIL	DR. MUTO	GT 3 ADVANCE	IRON MAN	007 NIGHTFIRE	LIBRO DE LA SELVA 2	LOST VIKINGS
49€	49€	Cons.	49€	54€	49€	53€



¡¡¡AL LLEVARTE TU GBA SP TE REGALAMOS UN VALE DESCUENTO DE 50€ VÁLIDO PARA LA COMPRA DE CUALQUIER CONSOLA NINTENDO GAMECUBE!!!

(OFERTA VÁLIDA CON LAS PRIMERAS UNIDADES)

EL SEÑOR ANILLOS	MEDAL OF HONOR	PHANTASY STAR CHRO.	RAYMAN 3	SHINING SOUL	SONIC ADVANCE 2	SUPER MONKEY BALL JR.
29€	49€	49€	49€	49€	49€	49€



GBA BÁSICA 99€

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€

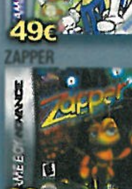
SEIS COLORES



TOCA TOURING CAR	VIRTUA TENNIS	X2 WOLVERINE REVENGE	YU-GI-OH! GBC	YU-GI-OH! WORLDWIDE ED.	ZAPPER	ZELDA: A LINK TO PAST
49€	49€	49€	39€	49€	29€	39€



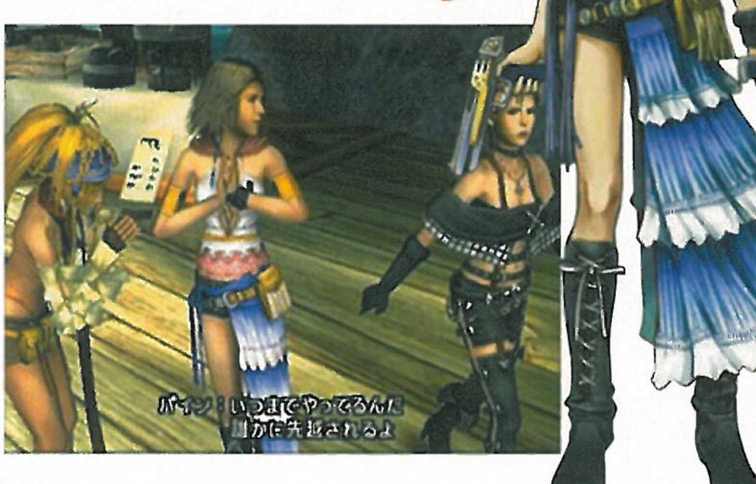



PARTICIPA AHORA EN EL NUEVO FORO DE VIDEOJUEGOS GameSHOP EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES

¡¡Ya tenemos el nuevo Final Fantasy!!

Nos hemos traído Final Fantasy X-2 directamente desde Japón. En nuestro próximo número os enseñamos qué es lo que nos depara el juego de rol más esperado de PS2, qué ha ocurrido con los personajes de Final Fantasy X y cuáles son los nuevos peligros que nos acechan. ¡No os perdáis nuestra primera impresión sobre el juego el mes que viene!





Os llevamos hasta el final del nuevo Zelda

El juego de rol más cañero de GameCube llegará a la calle el próximo 3 de mayo, y para que no os perdáis ni uno de sus secretos os estamos preparando una completísima guía que incluye todas las zonas ocultas de Hyrule, los enemigos finales, los minijuegos...todo, absolutamente todo para que exprimáis a tope esta obra maestra del genial Miyamoto. Imprescindible para disfrutar de este sensacional juego al máximo.

Con ustedes, los juegos premiados

Después de contar hasta el último de vuestros votos, hemos celebrado una enorme fiesta para premiar como se merece a los mejores de la industria de este año. Todas las consolas, las compañías y los juegos estuvieron con nosotros en la entrega de premios más espectacular ¿queréis saber qué ocurrió?



y los análisis de...

- INDIANA JONES
- PHANTASY STAR O.
- JURASSIC PARK
- ISS 3

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 6/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG







ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

PlayStation 2
the Mark of Kri

The Mark of Kri. Llevas toda la vida haciéndolo.

¿Quién te lo iba a decir? Toda la vida entrenando y tú sin saberlo. Porque hasta ahora ni se te había pasado por la mente meterte en la piel de Rau, un joven guerrero al que le gusta no dejar títere con cabeza. Ni mucho menos buscar las seis partes de un hechizo capaz de envolver el mundo en la más oscura de las tinieblas. Con un panorama así, pocas son las opciones que te quedan: o salir a por todas y comerte el mundo, o esconder la cabeza y no sacarla ni por asomo. No vaya a ser que la pierdas.



es.playstation.com



